

**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* SISWA KELAS V
SD NEGERI BLEBER 1 KECAMATAN
PRAMBANAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Wita Alfi Wulandari
NIM.08108244097

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
AGUSTUS 2015**

**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* SISWA KELAS V
SD NEGERI BLEBER 1 KECAMATAN
PRAMBANAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Wita Alfi Wulandari
NIM. 08108244097

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
AGUSTUS 2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* SISWA KELAS V SD NEGERI BLEBER 1 KECAMATAN PRAMBANAN” yang disusun oleh Wita Alfi Wulandari, NIM 08108244097 ini telah disetujui oleh pembimbing skripsi untuk diujikan.



Yogyakarta, 1 Agustus 2015

Menyetujui,

Pembimbing

H. Sujati, M.Pd.
NIP. 19590312 198702 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan penulis tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, 1 Agustus 2015
Yang menyatakan,

Wita Alfi Wulandari
NIM. 08108244097

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* SISWA KELAS V SD NEGERI BLEBER 1 KECAMATAN PRAMBANAN” yang disusun oleh Wita Alfi Wulandari, NIM 08108244097 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 7 Agustus 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
H. Sujati, M. Pd.	Ketua Penguji		11-8-2015
Murtiningsih, M.Pd.	Sekretaris Penguji		10-8-2015
Dr. Ishartiwi, M. Pd.	Penguji Utama		10-8-2015

Yogyakarta, 11 AUG 2015
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Bersemangatlah untuk meraih yang bermanfaat bagimu, mintalah pertolongan kepada Allah, dan jangan bersikap lemah ”. (HR. Muslim)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah atas segala limpahan rahmat dari Allah Swt, ku persembahkan skripsi ini untuk:

1. Bapak dan ibuku terima kasih atas doa dan kasih sayang yang telah engkau berikan, pengorbanan yang tiada lekang, rangkaian tasbih dalam doa-doa malam yang tiada pernah putus, semoga tetesan-tetesan butir-butir keringatmu terwujud sebagai keberhasilan dan kebahagiaan.
2. Almamater tercinta, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Agama, Nusa dan Bangsa.

**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* SISWA KELAS V
SD NEGERI BLEBER 1 KECAMATAN
PRAMBANAN**

Oleh
Wita Alfi Wulandari
NIM. 08108244097

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar IPS menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) siswa kelas V SD N Bleber I.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru kelas. Desain penelitian yang digunakan model Kemmis dan Mc. Taggart. Desain tersebut terdiri empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD N Bleber I. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dan angket. Validasi instrumen dilakukan dengan *expert judgment*. Teknik analisis data dilakukan dengan deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yang dilakukan dengan menggunakan kartu bernomor dapat meningkatkan minat belajar IPS. Hal ini dapat dibuktikan dari peningkatan persentase minat belajar IPS pada setiap siklusnya. Pada Pra tindakan, minat belajar IPS sebesar 14,29 %. Pada siklus I sebesar 67,86% terjadi peningkatan sebesar 53,57%. Pada siklus II sebesar 89,29% terjadi peningkatan sebesar 21,43%.

Kata Kunci : minat belajar IPS, pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), SD

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobil'alamin, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun skripsi dengan judul “Meningkatkan Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Siswa Kelas V SD Negeri Bleber I Kecamatan Prambanan”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Pendidikan Sekolah Dasar, Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak tersusun dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada.

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kemudahan dalam penelitian ini.
3. Ketua Jurusan PSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan motivasi dalam penelitian ini.
4. Bapak Banu Banu Setyo Adi, M. Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan dukungan.
5. Bapak H. Sujati, M. Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan, masukan dan semangat sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik bersedia memberikan bimbingan, saran dan nasihat.
6. Bapak Suyono, A. Ma. Pd. selaku kepala sekolah SD Negeri Bleber 1 yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.
7. Ibu Suhartati, S. Pd. selaku guru kelas V SD Negeri Bleber I yang telah bersedia bekerjasama dan membantu selama pelaksanaan penelitian.
8. Siswa kelas V SD Negeri Bleber I, yang telah bersedia menjadi subjek dalam penelitian ini.

9. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pihak. Atas perhatiannya, penulis mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Agustus 2015

Penulis,

DAFTAR ISI

	hal
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Definisi Operasional Variabel	9
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Minat Belajar IPS	11
B. Pembelajaran IPS di SD	20
C. Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT)	24
D. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT)	35
E. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT)	37

F. Penerapan Model <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) pada Pembelajaran IPS	37
G. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) terhadap Minat Belajar IPS	40
H. Karakteristik Siswa Kelas V SD	42
I. Kerangka Pikir	44
J. Hipotesis	45
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	46
B. Subjek Penelitian	46
C. Setting Penelitian	47
D. Desain Penelitian	48
E. Teknik Pengumpulan Data	54
F. Instrumen Penelitian	56
G. Uji Validitas	61
H. Teknik Analisis Data	61
I. Kriteria Keberhasilan	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	64
B. Pembahasan	126
C. Keterbatasan Penelitian	131
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
Kesimpulan	132
Saran	133
DAFTAR PUSTAKA	134
LAMPIRAN	137

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran IPS Kelas V Semester II di SD	24
Tabel 2. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif	26
Tabel 3. Kriteria Penghargaan Kelompok	35
Tabel 4. Subjek Penelitian Siswa Kelas V SD Negeri Bleber I	47
Tabel 5. Kisi-kisi Pedoman Observasi Aktivitas Guru	57
Tabel 6. Kisi-kisi Pedoman Observasi Aktivitas Siswa	58
Tabel 7. Skor Penilaian Minat Belajar IPS untuk Pernyataan Positif	59
Tabel 8. Skor Penilaian Minat Belajar IPS untuk Pernyataan Negatif	59
Tabel 9. Kisi-kisi Instrumen Angket Minat Belajar IPS	60
Tabel 10. Rentan Skor Minat Belajar IPS Pra Tindakan	67
Tabel 11. Perolehan Poin dan Kriteria Penghargaan Tim Siklus I	87
Tabel 12. Rentan Skor Minat Belajar IPS Siklus I	92
Tabel 13. Perolehan Poin dan Kriteria Penghargaan Tim Siklus II	117
Tabel 14. Rentan Skor Minat Belajar IPS Siklus II	122
Tabel 15. Perbandingan Skor Minat Belajar IPS Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II	124

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Skenario Turnamen Slavin	33
Gambar 2. Buping Slavin	34
Gambar 3. Putaran Permainan Slavin	36
Gambar 4. Spiral PTK Kemmis dan MC. Taggart	48
Gambar 5. Grafik Minat Belajar IPS Pra Tindakan	68
Gambar 6. Siswa Menyelesaikan Tugas Berdiskusi dan Mencari Jawaban di Buku	74
Gambar 7. Siswa Menyelesaikan Tugas Berdiskusi dan Mencari Jawaban di Buku	81
Gambar 8. Grafik Minat Belajar IPS Siklus I	93
Gambar 9. Siswa Menyelesaikan Tugas Berdiskusi dan Mencari Jawaban di Buku	100
Gambar 10. Siswa Menyelesaikan Tugas Berdiskusi dan Mencari Jawaban di Buku	110
Gambar 11. Grafik Minat Belajar IPS Siklus I	123
Gambar 12. Grafik Perbandingan Minat Belajar IPS antara Siklus I dan Siklus II	125

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Jadwal Penelitian	138
Lampiran 2. Hasil Pre-test	139
Lampiran 3. Aturan Permainan	140
Lampiran 4. Aturan dalam Menghitung Poin Turnamen	143
Lampiran 5. Kelompok Diskusi	144
Lampiran 6. Penempatan Meja Turnamen secara Buping	145
Lampiran 7. Angket Minat Belajar IPS	146
Lampiran 8. Pedoman Observasi Aktivitas Guru	149
Lampiran 9. Pedoman Observasi Aktivitas Siswa	152
Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I	
Pertemuan I	155
Lampiran 11. Soal Lembar Kerja Siswa (LKS) Siklus I Pertemuan I	163
Lampiran 12. Kunci Jawaban LKS Siklus I Pertemuan I	164
Lampiran 13. Daftar Pertanyaan untuk <i>Games Tournaments</i> Siklus I	
Pertemuan I	165
Lampiran 14. Kunci Jawaban Pertanyaan untuk <i>Games Tournaments</i> Siklus I	
Pertemuan I	167
Lampiran 15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I	
Pertemuan II	169
Lampiran 16. Soal Lembar Kerja Siswa (LKS) Siklus I Pertemuan II	175
Lampiran 17. Kunci Jawaban LKS Siklus I Pertemuan II	176
Lampiran 18. Daftar Pertanyaan untuk <i>Games Tournaments</i> Siklus I	
Pertemuan II	177
Lampiran 19. Kunci Jawaban Pertanyaan untuk <i>Games Tournaments</i> Siklus I	
Pertemuan II	179
Lampiran 20. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II	
Pertemuan I	181

Lampiran 21. Soal Lembar Kerja Siswa (LKS) Siklus II Pertemuan I	190
Lampiran 22. Kunci Jawaban LKS Siklus II Pertemuan I	193
Lampiran 23. Daftar Pertanyaan untuk <i>Games Tournaments</i> Siklus II Pertemuan I	196
Lampiran 24. Kunci Jawaban Pertanyaan untuk <i>Games Tournaments</i> Siklus II Pertemuan I	198
Lampiran 25. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan II	199
Lampiran 26. Soal Lembar Kerja Siswa (LKS) Siklus II Pertemuan II	210
Lampiran 27. Kunci Jawaban LKS Siklus II Pertemuan II	212
Lampiran 28. Daftar Pertanyaan untuk <i>Games Tournaments</i> Siklus II Pertemuan II	214
Lampiran 29. Kunci Jawaban Pertanyaan untuk <i>Games Tournaments</i> Siklus II Pertemuan II	218
Lampiran 30. Data Hasil Angket Minat Belajar IPS Pra Siklus	220
Lampiran 31. Data Hasil Angket Minat Belajar IPS Siklus I	222
Lampiran 32. Data Hasil Angket Minat Belajar IPS Siklus II	224
Lampiran 33. Hasil Skor Minat Belajar IPS Pra Tindakan	226
Lampiran 34. Hasil Skor Minat Belajar IPS Siklus I	227
Lampiran 35. Hasil Skor Minat Belajar IPS Siklus II	228
Lampiran 36. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	229
Lampiran 37. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II	235
Lampiran 38. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	241
Lampiran 39. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	247
Lampiran 40. Hasil Skor <i>Games Tournaments</i> Siklus I	253
Lampiran 40. Hasil Skor <i>Games Tournaments</i> Siklus II	255
Lampiran 41. Hasil Rangkuman Skor Tim	257
Lampiran 42. Foto Pelaksanaan Model Pembelajaran TGT	261
Lampiran 43. Surat-surat	269

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun bagi anak-anak usia 6-12 tahun. Pendidikan di sekolah dasar dimaksudkan untuk memberikan bekal kemampuan kepada anak didik berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bermanfaat bagi dirinya sesuai dengan tingkat perkembangannya, dan mempersiapkan mereka melanjutkan ke jenjang yang amat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia (Suharjo, 2006: 1).

Pendidikan sekolah dasar sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, sebagaimana tercantum dalam pasal 3 Undang-Undang no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, disusunlah kurikulum yang mengacu pada Undang-Undang. Sistem Pendidikan nasional saat ini dikenal dengan nama Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Mulyasa (2004:

40) menerangkan tentang KTSP pada dasarnya merupakan penyempurnaan dari KBK atau pelaksanaan operasional KBK di masing-masing unit pendidikan tertentu.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah nama mata pelajaran ditingkat Sekolah Dasar (SD) (Sapriya, 2009 : 31). Sebagai salah satu mata pelajaran di SD, IPS juga memiliki beberapa tujuan. Tujuan pendidikan di sekolah dasar menurut kurikulum 2006 (KTSP) adalah: (1) mendidik siswa agar menjadi manusia Indonesia seutuhnya berdasarkan Pancasila yang mampu membangun dirinya sendiri serta ikut bertanggung jawab terhadap pembangunan bangsa, (2) memberi bekal kemampuan yang diperlukan bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi, dan (3) memberi bekal kemampuan dasar untuk hidup di masyarakat dan mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya (Depdiknas, 2006: 6).

Trianto (2010: 174) menyatakan bahwa tujuan dari pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Untuk itu guru harus mampu berperan sebagai motivator dan fasilitator dalam pembelajaran IPS. Sejalan dengan pendapat tersebut, Supardi (2011: 186-187) juga mengungkapkan bahwa tujuan pembelajaran IPS yaitu: (1) memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa menjadi warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan,

sadar akan hak dan kewajiban sebagai warga negara, bersifat demokratis, tanggung jawab, serta memiliki identitas dan kebanggaan nasional; (2) mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri; (3) melatih belajar mandiri, di samping berlatih untuk membangun kebersamaan melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif; (4) mengembangkan kecerdasan, kebiasaan, dan ketrampilan sosial; (5) melatih siswa untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik dan terpuji termasuk moral, kejujuran, keadilan, dan lain-lain sehingga memiliki akhlak mulia; dan (6) mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

Berdasarkan pada beberapa pandangan di atas, dapat diformulasikan bahwa pada dasarnya tujuan dari pembelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar, adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta sebagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi terhadap pembelajaran IPS di SD N Bleber 1 untuk mengetahui minat siswa terhadap mata pelajaran IPS. Tahap pra tindakan ini dilakukan untuk memperoleh gambaran awal mengenai minat siswa terhadap mata pelajaran IPS sebelum dilakukan tindakan.

Berdasarkan hasil observasi penelitian yang dilakukan di SD N Bleber I pada tanggal 18 November 2014, kegiatan belajar mengajar pada mata

pelajaran IPS masih menggunakan metode ceramah yang sebagian besar terpusat pada guru (*teacher centred*). Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang pemahaman dari apa yang dikerjakan dan cenderung untuk menghafal ketika proses pembelajaran berlangsung.

Melalui pemantauan peneliti ketika observasi tanggal 6 Januari 2015 proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS, terdapat banyak siswa yang kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat pada aktivitas siswa di kelas yang berbincang-bincang dengan teman, melamun, mengantuk, atau corat-corek di buku. Hal ini menunjukkan bahwa masih kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Situasi tersebut akan membuat suasana kelas kurang kondusif untuk belajar, pembelajaran kurang optimal, sehingga hasilnya juga kurang optimal.

Situasi di atas menunjukkan bahwa masih kurangnya aktifitas siswa sehingga minat siswa belajar mata pelajaran IPS menjadi rendah. Menurut Dalyono (2009: 56-57) minat anak dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diminati itu. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi belajar yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah.

Ada tidaknya minat terhadap suatu pelajaran dapat dilihat dari cara anak mengikuti pelajaran, lengkap tidaknya catatan, memperhatikan garis

miring tidaknya dalam pelajaran itu (Dalyono, 2009: 235). Sejalan dengan pendapat Dalyono, Winkel (2004: 212) menyatakan bahwa anak yang tertarik dengan bidang studi tertentu atau pokok bahasan tertentu akan memperhatikan dan merasa senang ketika pembelajaran sedang berlangsung.

Sedangkan menurut Slameto (2003: 58) siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut (1) Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus. (2) Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati. (3) Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati. (4) Ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati: dan (5) Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya.

Untuk meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran IPS, perlu dikembangkan model pembelajaran yang tepat, guna menyampaikan berbagai konsep dalam pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertukar pendapat, bekerjasama dengan teman, berinteraksi dengan guru, dan merespon pemikiran siswa lain sehingga siswa seperti menggunakan dan mengingat konsep (Anita, 2002:57). Model pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan kerjasama antar siswa adalah pembelajaran kooperatif dengan kelompok (tim). Dengan pembelajaran kooperatif, siswa dapat bekerjasama untuk belajar. Menurut Rusman (2010: 208) pembelajaran kooperatif adalah suatu aktivitas pembelajaran yang menggunakan pola

belajar siswa berkelompok untuk menjalin kerjasama dan saling ketergantungan dalam struktur tugas, tujuan, dan hadiah.

Nur Asma (2006:12) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa belajar secara aktif. Model pembelajaran ini memaksimalkan kegiatan belajar dengan cara mengelompokkan siswa dalam kelompok-kelompok, setelah guru menyampaikan materi pelajaran, siswa bergabung dalam kelompok-kelompok kecil untuk berdiskusi dan menyelesaikan soal latihan penyelesaian soal latihan dapat bertanya kepada teman sekelompoknya dengan melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status.

Sedangkan menurut Erman Suherman, dkk. (2003: 262), pada pembelajaran kooperatif siswa akan terlibat konflik-konflik verbal yang berkenaan dengan perbedaan pendapat anggota-anggota kelompoknya. Siswa terbiasa terhadap konflik-konflik verbal dan menyadari bahwa konflik tersebut akan menimbulkan dorongan dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang sedang didiskusikan.

Sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa, perlu dikembangkan model pembelajaran yang tepat, guna menyampaikan berbagai konsep dalam pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertukar pendapat, bekerjasama dengan teman, berinteraksi dengan guru, dan merespon pemikiran siswa lain sehingga siswa seperti menggunakan dan mengingat konsep (Anita, 2002:57). Model pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan kerjasama antar siswa adalah pembelajaran kooperatif

dengan kelompok (tim). Dengan pembelajaran kooperatif, siswa dapat bekerja sama untuk belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas V SD N Bleber I, diketahui bahwa belum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT ketika pembelajaran IPS. Dilihat dari salah satu tahapan TGT yaitu permainan (*games*) akan dapat membuat siswa tidak jenuh dan bosan terhadap IPS bahkan mungkin menyukai IPS (Etin Solihatin, 2005: 6). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa dapat belajar lebih menyenangkan disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* pada siswa kelas V SD N Bleber I Kecamatan Prambanan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut.

1. Siswa kurang tertarik pada pelajaran IPS
2. Kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS
3. Pembelajaran IPS lebih berpusat pada guru
4. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih menekankan pada metode ceramah.

5. Belum digunakannya model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di SD N Bleber 1

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada maka peneliti membatasi penelitian pada upaya meningkatkan minat pada proses pembelajaran terhadap mata pelajaran IPS kelas V SD Bleber 1 melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* menggunakan kartu bernomor.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah apakah upaya meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas V SD N Bleber 1 dapat dilakukan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* menggunakan kartu bernomor?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah upaya meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas V SD N Bleber I Kecamatan Prambanan Sleman melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*.

F. Manfaat penelitian

Harapan dari peneliti ini adalah dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Untuk menambah kajian pustaka bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas V SD N Bleber I.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Guru

Menambah wawasan tentang model pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan untuk meningkatkan minat siswa kelas V SD N Bleber I pada mata pelajaran IPS.

- b. Bagi Siswa

Dengan penelitian ini diharapkan siswa kelas V SD N Bleber I tertarik dan berminat untuk belajar IPS serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

G. Definisi Operasional Variabel

Definisi Operasional variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Minat

Minat adalah kemauan, perasaan senang dan memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung sehingga menimbulkan dorongan untuk mempelajari dan mendalami suatu bidang studi tertentu.

2. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) jenjang Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran di SD yang terdiri atas dua bahan kajian pokok: pengetahuan sosial dan sejarah.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*

Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok yang memungkinkan siswa bekerjasama dengan anggota untuk memaksimalkan pembelajaran mereka. Fase – fase pembelajaran kooperatif antara lain : penyampaian motivasi, penyampaian informasi, pengorganisasian siswa dalam kelompok – kelompok, pembimbingan kelompok bekerja dan belajar, evaluasi, pemberian penghargaan. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan dua sampai lima siswa yang terdiri dari siswa berdasarkan daya serap pada pembelajaran IPS, jenis kelamin untuk bekerjasama dengan kelompoknya berlomba memperoleh skor bagi tim mereka.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Minat Belajar IPS

Menurut pendapat Djaali (2007: 121) minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifetasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.

Sementara Winkel (2004: 212), berpendapat bahwa minat adalah kecenderungan subyek yang menetap, untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang saat mempelajarinya. Sedangkan Slameto (2003: 180), memaparkan bahwa minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, perasaan ingin tahu, mempelajari semakin besar minatnya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat diketahui bahwa minat adalah perasaan ingin tahu, menyukai, mempelajari, mengagumi, atau memiliki sesuatu yang berasal dari dalam diri.

Djawariyah (Yunita Ratnasari, 2011: 11-12) mengemukakan indikator minat adalah: (1) perasaan senang, (2) perhatian, (3) dorongan (motif), dan (4) kemauan.

1. Perasaan senang

Menurut Chaplin (Bimo Walgito, 2010: 222) Perasaan adalah keadaan atau state individu sebagai akibat dari persepsi terhadap stimulus baik eksternal maupun internal. Sementara menurut Abu Ahmadi (1992:101) menjelaskan bahwa perasaan adalah suatu keadaan kerohanian atau peristiwa kejiwaan yang kita alami dengan senang atau tidak senang dalam hubungan dengan peristiwa mengenal dan bersifat subyektif. Sumadi Suryabrata (2004: 66) juga berpendapat bahwa perasaan adalah gejala psikis yang bersifat subjektif yang umumnya berhubungan dengan gejala mengenal, dan dialami dalam kualitas senang atau tidak senang dalam berbagai taraf

Dari pendapat di atas dapat diketahui bahwa setiap aktivitas dan pengalaman yang dilakukan akan selalu diliputi oleh suatu perasaan, baik perasaan senang maupun perasaan tidak senang. Perasaan umumnya bersangkutan dengan fungsi mengenal artinya perasaan dapat timbul karena mengamati, menganggap, mengingat-ingat atau memikirkan sesuatu. Yang dimaksud dengan perasaan di sini adalah perasaan senang dan perasaan tertarik. “Perasaan merupakan aktivitas psikis yang di dalamnya subjek menghayati nilai-nilai dari suatu objek.”

Perasaan sebagai faktor psikis non intelektual, yang khusus berpengaruh terhadap semangat belajar. Jika seorang siswa mengadakan penilaian yang agak spontan melalui perasaannya tentang pengalaman belajar di sekolah, dan penilaian itu menghasilkan penilaian yang positif

maka akan timbul perasaan senang di hatinya akan tetapi jika penilaiannya negatif maka timbul perasaan tidak senang (Wina Sanjaya, 2010:279).

Menurut Winkel (2004: 211) siswa yang merasa senang terhadap guru atau bidang studi tertentu atau terhadap sekolah pada umumnya, ketika memasuki ruang kelas dengan membawa suasana hati baik dapat membantu dalam proses belajar mengajar. Perasaan senang akan mengembangkan sikap positif ataupun minat dalam belajar.

2. Perhatian

Menurut Mustaqim (2001: 72), perhatian adalah tenaga psikis tertuju pada suatu objek atau banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai aktivitas yang dilakukan. Sementara Winkel (2004: 206), menjelaskan perhatian adalah perasaan tertarik pada suatu masalah yang sedang dipelajari. Sedangkan, menurut Suryabrata (2005:14) perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas yang dilakukan.

Dari pendapat di atas dapat diketahui bahwa apabila seseorang ada perhatian pada suatu objek maka ada pemusatan tenaga psikis dan banyak sedikitnya kesadaran yang disertai aktivitas yang dilakukan. Aktivitas yang disertai dengan perhatian intensif akan lebih sukses dan prestasinya pun akan lebih tinggi. Maka dari itu, seorang guru harus selalu berusaha untuk menarik perhatian anak didiknya sehingga siswa mempunyai minat terhadap pelajaran yang diajarkannya.

Orang yang menaruh minat pada suatu aktivitas akan memberikan perhatian yang besar. Ia tidak segan mengorbankan waktu dan tenaga demi aktivitas tersebut. Oleh karena itu seorang siswa yang mempunyai perhatian terhadap suatu pelajaran, ia pasti akan berusaha keras untuk memperoleh nilai yang bagus yaitu dengan belajar. Semakin banyak kesadaran yang disertai suatu aktivitas berarti semakin intensif perhatiannya. Perhatian sangatlah penting dalam mengikuti kegiatan dengan baik, dan hal ini akan berpengaruh pula terhadap minat siswa dalam belajar.

Menurut Sri Rumini, (1998: 125-126), perhatian dibagi menjadi dua macam yaitu: perhatian selektif dan perhatian otomatis.

1) Perhatian Selektif

Perhatian selektif merupakan perhatian yang ada di bawah kontrol individual, di mana individu memilih untuk memfokuskan pada sumber informasi istimewa dari lingkungan.

2) Perhatian Otomatis

Perhatian otomatis merupakan proses perhatian yang terjadi tanpa usaha.

Menurut Wina Sanjaya (2010: 269) dalam proses pembelajaran tugas dan tanggung jawab guru diantaranya adalah mendorong agar siswa memiliki tingkat perhatian yang tinggi. Terhadap materi pelajaran yang harus dikuasai, sebab melalui perhatian yang tinggi itulah, siswa akan berusaha memanfaatkan segala potensinya untuk keberhasilan belajar.

Kita meyakini tanpa adanya perhatian akan sulit menggerakkan siswa untuk bersungguh-sungguh dalam belajar.

Sedangkan Slameto (2003: 105) mengatakan bahwa anak yang memiliki perhatian khusus terhadap suatu mata pelajaran dapat dilihat dari perhatian siswa ketika diskusi dan perhatian siswa terhadap tugas diberikan tugas oleh guru.

3. Dorongan (motif)

Menurut Branca (Bimo Walgito, 2010: 240), motif berasal dari bahasa Latin *movere* yang berarti bergerak atau *to move*, karena itu motif diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri organisme yang mendorong untuk berbuat sesuatu. Sementara menurut Sumadi Suryabrata (2004: 70), motif adalah “keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencari suatu tujuan.” Sedangkan Winkel (2004: 169), menyatakan bahwa motif adalah daya penggerak di dalam diri orang untuk melakukan setumpuk aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan tertentu.

Dorongan dapat dikatakan “sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subyek untuk melakukan kreativitas tertentu demi mencapai suatu tujuan.” Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya. Dalam hal ini motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar. Minat merupakan potensi psikologi yang dapat dimanfaatkan untuk menggali motivasi bila seseorang sudah termotivasi untuk belajar, maka dia

akan melakukan aktivitas belajar dalam rentangan waktu tertentu (Suharjo, 2006: 49).

Menurut Sri Rumini (1998: 117), dorongan ini sudah ada sejak lahir bentuknya sesuai dengan perangsang dari luar, sehingga dorongan ini timbul kalau ada perangsang dari luar. Motif yang memberi alasan, penyebab, pendorong seseorang sehingga yang bersangkutan dapat berbuat. Motif tertuju ke suatu tujuan, sedangkan tujuan motif disebut intensif. Menggerakkan motif dapat terjadi dalam diri manusia dan dapat pula dari luar. Peranan motif dari setiap individu sama, tetapi realisasinya menimbulkan aktivitas yang berbeda. Motif sebagai pendorong manusia untuk berbuat agar kebutuhannya dapat dipenuhi, sehingga tepat menuju kesuatu tujuan yang dikehendaki.

Winkel (2004: 187) mengatakan bahwa siswa di sekolah dasar belum memiliki motif/dorongan yang kuat dalam belajar, sehingga seorang guru harus mengusahakan 2 hal; yaitu melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar pada saat sekarang dan melibatkan siswa secara berkesinambungan secara terus menerus agar dapat menumbuhkan dorongan untuk mengikuti pembelajaran.

4. Kemaunan

Menurut Agus Sujanto (2008: 84), kemaunan atau kehendak ialah suatu fungsi jiwa untuk dapat mencapai sesuatu. Kehendak ini merupakan kekuatan dari dalam dan tampak dari luar sebagai gerak gerik. Dalam berfungsinya kehendak ini bertautan dengan pikiran dan

perasaan. Sementara menurut Abu Ahmadi (1992: 125), kemauan adalah dorongan dari dalam yang sadar, berdasarkan pertimbangan pikiran dan perasaan serta seluruh pribadi seseorang yang menimbulkan kegiatan yang terarah pada tercapainya tujuan tertentu yang berhubungan dengan kebutuhan hidup pribadinya. Gejala kemauan ini berhubungan erat dengan satu tujuan. Kemauan mendorong timbulnya perhatian/minat-minat, mendorong gerak aktivitas ke arah tercapainya suatu tujuan.

Bila seseorang mempunyai minat terhadap suatu objek tertentu berarti seseorang itu ada kemauan melakukan suatu kegiatan yang berhubungan dengan objek tertentu. Berhasil tidaknya suatu perbuatan untuk mencapai suatu tujuan tergantung pada ada tidaknya kemauan seseorang. Dengan kemauan yang kuat berarti seseorang telah mengantongi modal yang kuat untuk mencapai tujuan.

Menurut Rosseau (Enonk Eno: 2011: 1), kekuatan kemauan sangat erat hubungannya dengan keinginan. Jika seseorang memiliki perbedaan keinginan dalam dirinya, hal ini dapat mengakibatkan konflik keinginan. Kekuatan untuk memungkinkan kita mengadakan pilihan di antara tujuan-tujuan dan mengambil tindakan yang mengarah kepada tercapainya tujuan yang telah dipilih, disebut kemauan. Kemauan hanya dimiliki oleh manusia. Berhasil tidaknya suatu tujuan yang akan dicapai oleh seseorang bergantung kepada ada dan tidaknya kemauan seseorang.

Dengan kemampuan ini berarti sudah ada suatu usaha untuk mencapai suatu kebutuhan atau tujuan yang diharapkan. Jadi, kemauan

ini merupakan suatu usaha aktif karena adanya kebutuhan, dan usaha itu selalu didahului oleh kesadaran yang tergantung dan sesuai dengan segala kemungkinan yang ada pada diri masing-masing.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa perasaan senang, perhatian, dorongan (motif) dan kemauan yang ada dalam diri siswa sangat mempengaruhi minat dan semangat siswa untuk belajar.

Menurut Sugihartono, dkk (2007:74), belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Sementara menurut Slameto (2003: 2), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Selain itu Dalyono (2009: 49) memaparkan bahwa belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, ketrampilan, dan sebagainya. Sedangkan Morgan (Dalyono, 2009: 211) mengemukakan; “ Belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.”

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang dilakukan secara sistematis dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi

yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Interaksi yang dimaksud adalah interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa saat proses belajar mengajar di dalam kelas sedang berlangsung. Melalui proses belajar ini siswa diharapkan akan memperoleh pengetahuan, ketrampilan dalam pembelajaran, khususnya dalam pelajaran IPS.

Menurut Zainal Aqib (2006: 102), Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran di SD yang terdiri atas dua bahan kajian pokok: pengetahuan sosial dan sejarah. Berdasarkan kurikulum BSNP (2004:2) IPS adalah suatu bidang studi yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan.

Sementara Sapriya (2009:7), menjelaskan bahwa IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Hal ini sejalan dengan pendapat Fakih Samlawi (1998: 1), bahwa Ilmu pengetahuan sosial merupakan suatu program pendidikan yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dan ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pembinaan warga negara yang baik.

Dari beberapa pengertian di atas dapat diketahui bahwa IPS merupakan ilmu pengajar pengetahuan dan merupakan penyederhanaan

ilmu-ilmu sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis yang kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan untuk dijadikan program pada tingkat persekolahan.

Jadi minat belajar IPS adalah adanya kemauan, perasaan senang, dan perhatian yang sangat tinggi dari peserta didik untuk menyukai mata pelajaran IPS, sehingga menimbulkan dorongan untuk menguasai pengetahuan dan memperoleh pengalaman melalui pembelajaran IPS.

B. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di tingkat sekolah, baik sekolah dasar maupun menengah. Bahkan IPS juga diberikan di perguruan tinggi. Sapriya (2009:31) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah nama mata pelajaran di tingkat sekolah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah "*Social Studies*". Dalam kurikulum di persekolahan di negara lain.

Dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 22 tahun 2006, disebutkan bahwa IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab., serta warga negara yang cinta damai. Sejalan dengan hal tersebut, Trianto (2010: 171) juga menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan

integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diketahui yang dimaksud dengan IPS dalam penelitian ini adalah salah satu mata pelajaran di SD yang memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Dengan begitu, dalam pelajaran IPS di SD tidak semua ilmu sosial dipelajari.

Sebagai salah satu mata pelajaran di SD IPS juga memiliki beberapa tujuan. Sapriya (2009: 194) menyatakan bahwa mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Trianto (2010: 176) bahwa tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya maupun masyarakat. Pelajaran IPS juga bertujuan untuk memberikan bekal maupun kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta memberi bekal pada siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Selanjutnya, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 22 tahun 2006 juga menyebutkan bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) mengenal

konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial dan kemandirian; dan (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Sejalan dengan tujuan tersebut, Supardi (2011: 186-187) juga mengungkapkan bahwa tujuan pembelajaran IPS yaitu: (1) memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa menjadi warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajiban sebagai warga negara, bersifat demokratis, tanggung jawab, serta memiliki identitas dan kebanggaan nasional; (2) mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri; (3) melatih belajar mandiri, di samping berlatih untuk membangun kebersamaan melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif; (4) mengembangkan kecerdasan, kebiasaan, dan ketrampilan sosial; (5) melatih siswa untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik dan terpuji termasuk moral, kejujuran, keadilan, dan lain-lain sehingga memiliki akhlak mulia; dan (6) mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

Pembelajaran IPS hendaknya, dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat mendorong dan memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat secara aktif, saling bekerjasama dengan suasana yang menyenangkan ketika pembelajaran sedang berlangsung. Dalam hal ini

guru sebagai fasilitator yang memfasilitasi siswa melalui berbagai pengalaman belajar, bukan hanya sekedar memberi materi pelajaran saja. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Trianto (2010: 174) bahwa penekanan pembelajaran IPS bukan sebatas pada upaya menjejali siswa dengan sejumlah konsep yang bersifat hafalan, melainkan terletak pada upaya agar mereka mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat lingkungannya, serta sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Sejalan dengan pendapat Trianto, Sapriya (2009:184) juga menyatakan bahwa belajar IPS tidak cukup hanya dalam bentuk hafalan atau melatih daya ingat, sehingga ada kesan siswa harus menuruti keinginan dan perintah dari guru. Belajar IPS hendaknya dapat memberdayakan siswa sehingga segala potensi dan kemampuan, baik pengetahuan, sikap, maupun ketrampilan yang mereka miliki dapat berkembang.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diketahui tujuan pembelajaran IPS dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, rasa ingin tahu, perhatian, kerjasama, dan minat siswa terhadap pembelajaran IPS. Hal tersebut pada akhirnya juga ditujukan untuk membentuk sikap peka terhadap lingkungan sosial.

Dalam pelajaran IPS di Sekolah Dasar, terdapat beberapa ruang lingkup serta SK dan KD yang dipelajari. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 22 tahun 2006 ruang lingkup

tersebut meliputi : (1) manusia, tempat dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; serta (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Selanjutnya, untuk Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang dipelajari dalam mata pelajaran IPS semester II di SD adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran IPS Semester II di SD.

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Menghargai peranan tokoh pejuang dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.	2.1. Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang. 2.2. Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. 2.3. Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. 2.4. Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata pelajaran IPS kelas V semester II di atas, maka materi yang digunakan dalam pembelajaran IPS pada penelitian ini adalah KD 2.2. membahas tentang menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

C. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamens* (TGT)

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap/perilaku bersama dalam bekerjasama atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana

keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari tiap anggota kelompok itu sendiri (Etin Solihatin dan Raharjo, 2007: 4).

Menurut Rusman (2011: 202), Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen* (berbeda jenis kelamin dan kemampuan akademik)''.

Senada dengan pendapat Slavin (2005: 2), *cooperative learning* diartikan sebagai suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang terdiri dari beberapa siswa dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individu maupun secara kelompok.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Anita Lie (2005: 41) bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok yang mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan kurang). Lebih lanjut lagi Anita Lie (2005: 43), mengungkapkan bahwa kelompok heterogen memudahkan pengelolaan kelas karena dengan adanya satu orang yang berkemampuan akademik tinggi. Guru mendapat satu sistem dalam satu kelompok.

Sedangkan, menurut Cooper dan Heinich (Nur Asma, 2006: 12), pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerjasama untuk mencapai tujuan-tujuan akademik bersama, sambil bekerja sama belajar ketrampilan-ketrampilan kolaboratif dan sosial. Anggota-anggota kelompok memiliki tanggung jawab dan saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama. Dengan pembelajaran kooperatif ini diharapkan siswa dapat membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan menerapkan ketrampilan guna menghadapi masalah dalam kehidupan nyata.

Dari pendapat yang dikemukakan para ahli, dapat diketahui bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok yang memungkinkan siswa bekerjasama dengan anggota untuk memaksimalkan belajar mereka.

Muslimin Ibrahim (Delia Indrawati, 2010: 27), menjelaskan langkah-langkah dari pembelajaran kooperatif, seperti berikut.

Tabel 1. Langkah – langkah Pembelajaran Kooperatif

Fase	Aktivitas Guru
Fase 1 Menyampaikan dan memotivasi siswa	Menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran dan memotivasi siswa belajar.
Fase 2 Menyampaikan informasi	Guru menyajikan informasi yang berupa penyampaian materi pada dengan jalan mendemonstrasikan atau lewat bahan bacaan,

Fase	Aktivitas Guru
Fase 3 Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar.	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas kelompok.
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi kelompok hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok
Fase 6 Pemberian penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

2. *Teams Games Tournaments (TGT)*

a. **Pengertian Teams Games Tournaments**

Menurut Slavin (1995: 84-93) TGT adalah pembelajaran yang menggunakan permainan akademik. Dalam turnamen ini siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara kemampuan akademik berdasarkan kinerja sebelumnya.

Sementara menurut Rusman (2011: 224), menyatakan bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

Sedangkan menurut Nur Asma (2006: 54), menjelaskan bahwa dalam TGT, pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhir dengan memberikan

sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu, siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan oleh guru.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan para ahli, dapat diketahui bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa pada kelompok-kelompok belajar dengan menggunakan permainan akademik.

b. Komponen Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Menurut Slavin (1995: 84-93), ada lima komponen dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu.

1) Presentasi Kelas

Dalam presentasi kelas siswa diperkenalkan dengan materi pembelajaran yang diberikan secara langsung oleh guru atau didiskusikan dalam kelas dengan guru sebagai fasilitator. Tujuan dari presentasi ini adalah untuk mengenalkan konsep dan mendorong rasa ingin tahu siswa. Pembelajaran mengacu pada apa yang disampaikan guru agar kelak dapat membantu siswa dalam mengikuti *teams games tournaments*.

2) Kelompok (*Teams*)

Kelompok biasanya terdiri dari empat sampai lima orang yang heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Tujuan utama pembentukan kelompok adalah untuk

meyakinkan siswa bahwa semua anggota kelompok belajar dan semua anggota mempersiapkan diri untuk mengikuti game (permainan) dan turnamen dengan sebaik-baiknya. Pada tahap ini siswa saling berdiskusi, tukar menukar ide dan pengalaman untuk memecahkan masalah sehingga setiap anggota kelompok diharapkan dapat melakukan hal yang terbaik untuk kelompoknya.

3) Permainan (*Games*)

Permainan yang ditawarkan oleh Slavin dalam bentuk kartu nomor. Pelaksanaan permainan kartu, permainan disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan latihan tim. Permainan dimainkan pada meja-meja yang terdiri dari tiga siswa yang mempunyai kemampuan akademik yang sama. Tiap-tiap siswa mewakili tim yang berbeda. Permainan yang digunakan berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberi nomor dan disajikan pada lembar pertanyaan.

Aturan permainan yang diterapkan dalam permainan kartu ini adalah sebagai berikut; Masing-masing siswa dalam sebuah meja permainan mengambil sebuah kartu untuk menentukan pembaca yang pertama, yaitu siswa yang mengambil kartu dengan nomor tertinggi. Permainan berlangsung menurut arah jarum jam dari pembaca pertama. Pada saat permainan tersebut

dimulai, pembaca mengocok kartu dan mengambil sebuah kartu paling atas. Ia kemudian membaca dengan keras pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut, termasuk pilihan jawaban apabila pertanyaan tersebut berbentuk pilihan ganda.

Setelah pembaca tersebut memberikan sebuah jawaban, siswa disebelah kirinya (penantang pertama) memiliki kesempatan untuk menantang dan menyampaikan jawaban berbeda. Bila ia menyatakan pas atau tidak menggunakan kesempatan tersebut, atau jika penantang kedua mempunyai jawaban berbeda dari dua jawaban pertama, penantang kedua dapat menantang. Sementara itu, para penantang harus berhati-hati, karena mereka akan kehilangan sebuah kartu (yang telah berhasil dikumpulkan) apabila jawaban mereka salah.

Apabila setiap orang telah menjawab, menantang, atau pas, penantang kedua (pemain di sebelah kanan pembaca) mencocokkan dengan lembar jawaban dan membacakan jawaban benar tersebut dengan keras. Pemain yang memberikan jawaban benar dapat menyimpan kartu tersebut. Apabila ada penantang memberikan suatu jawaban salah, ia harus mengembalikan kartu yang ia menangkan sebelumnya (bila ada) ke tumpukkan kartu. Apabila tidak ada satupun

jawaban yang benar, kartu tersebut harus dikembalikan ke tumpukan.

Untuk putaran berikutnya, segala sesuatunya bergerak satu posisi ke kiri, yaitu penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, dan pembaca menjadi penantang kedua. Permainan berlanjut seperti yang telah ditetapkan, sampai jam pelajaran habis atau tumpukan kartu habis. Guru dapat mengamati secara langsung proses penyampaian jawaban yang dilakukan pemain dan siswa dapat mengawasi kebenaran jawaban, waktu yang diberikan memberikan evaluasi jika permainan tidak berlangsung dengan yang dikehendaki.

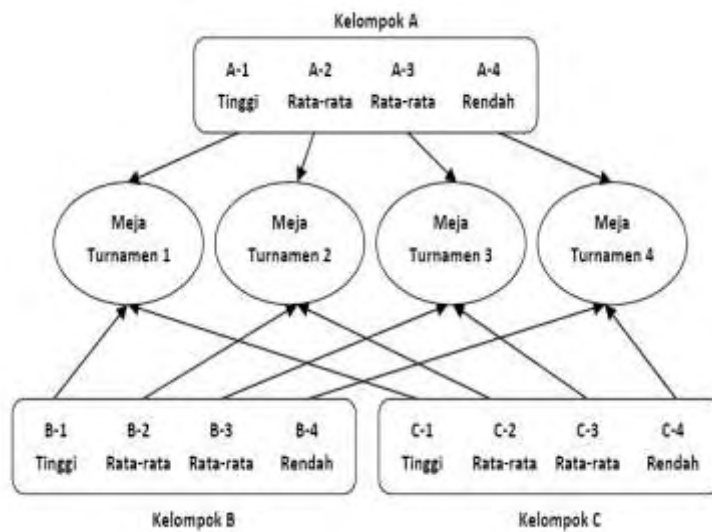
Permainan yang diterapkan ini sesuai dengan prinsip-prinsip dasar pembelajaran kooperatif, yaitu menawarkan semacam penghargaan untuk tim yang berhasil dengan baik, tiap siswa dikondisikan agar bertanggungjawab atas kinerjanya bagi timnya (Slavin, 2009: 272). Sistem skor yang ditentukan dapat memberi kesempatan pada siswa dengan semua tingkat kinerja untuk berkontribusi secara berarti kepada skor tim.

4) Kompetisi (*Tournaments*)

Kompetisi adalah sebuah struktur di mana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah

melaksanakan kerja kelompok. Untuk turnamen pertama, guru menetapkan tiga siswa yang memiliki kemampuan akademik peringkat atas dalam kinerja sebelumnya di dalam satu meja, yang selanjutnya disebut Meja Turnamen1, artinya turnamen 1 ditempati oleh tiga siswa dengan peringkat akademik tertinggi di kinerja sebelumnya. Selanjutnya tiga siswa berikutnya yang memiliki kemampuan akademik peringkat menengah dalam kinerja sebelumnya di dalam satu meja, yang selanjutnya disebut Meja Turnamen 2, dan seterusnya.

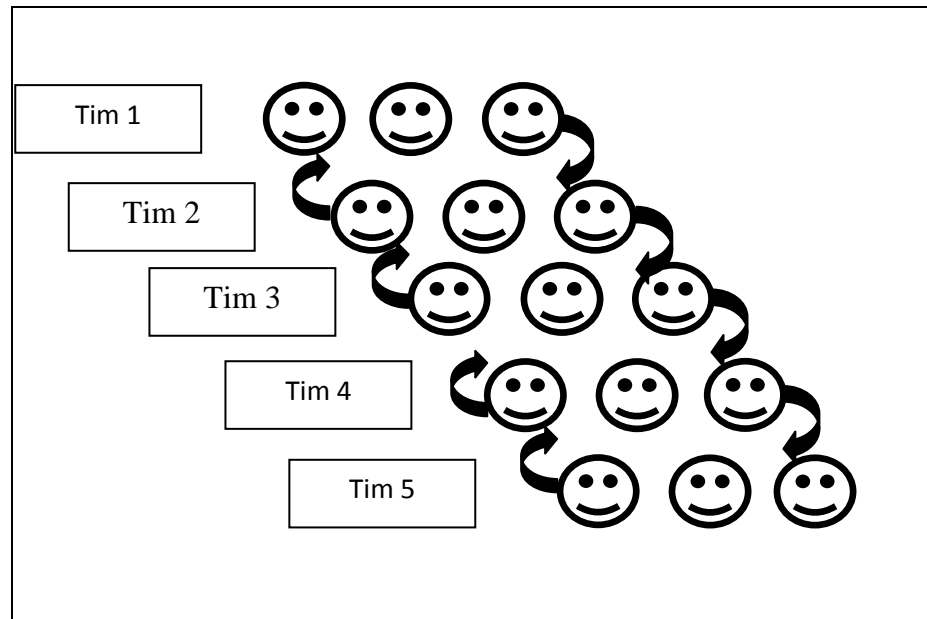
Mereka bertanding dengan lawan seimbang sehingga memungkinkan siswa dari seluruh tingkatan untuk menyumbangkan secara maksimal kepada skor kelompoknya apabila melakukan dengan sebaik-baiknya. Kompetisi ini merupakan system penilaian kemampuan perorangan dalam TGT, memungkinkan bagi siswa dari semua level di penampilan sebelumnya untuk mengoptimalkan nilai kelompok menjadi yang terbaik. Di bawah ini dapat dilihat skenario ketika turnamen berlangsung.



Gambar 1. Skenario Turnamen (Slavin: 2009: 168)

Setelah minggu pertama tersebut, siswa dapat berpindah meja bergantung kepada kinerja mereka sendiri pada turnamen paling akhir yang mereka jalani. Pemenang pada tiap meja berpindah ke meja yang telah ditempati oleh siswa dengan kemampuan akademik lebih tinggi, misalnya dari meja turnamen 2 ke meja turnamen 1. Siswa yang memperoleh skor urutan kedua tetap berada di meja yang sama.

Sedangkan siswa yang mendapat skor rendah berpindah ke meja yang ditempati oleh siswa dengan kemampuan akademik lebih rendah, misalnya dari meja turnamen 2 ke meja turnamen 3. Dengan cara ini, jika ada siswa yang salah tempat pada awalnya, mereka akhirnya akan bergerak ke “atas” atau ke “bawah” sampai mereka berada pada tingkat yang benar. Inilah yang dinamakan dengan istilah buping. Dibawah ini dapat dilihat terjadinya buping ketika pelaksanaan turnamen.



Gambar 2. Buping (Slavin: 2009: 179)

Turnamen dalam penelitian ini dilaksanakan di akhir pertemuan siklus I dan siklus II. Sistem kompetisi yang dilaksanakan berdasarkan aturan turnamen yaitu masing-masing siswa dikelompokkan sesuai dengan tingkat/level kemampuan yang dimiliki. Guru mengelompokkan siswa dalam sebuah tim turnamen dan kelompok asal yang berbeda. Sistem penskoran dan hasil dari skor yang diperoleh dari nilai-nilai turnamen akan ditambahkan pada nilai kelompok asal. Pada setiap tim turnamen akan ditentukan peserta terbaik yaitu yang memiliki nilai tertinggi dalam levelnya.

5) Penghargaan Kelompok

Keberhasilan dari kelompok ditentukan oleh masing-masing anggota kelompoknya. Ada tiga tingkat penghargaan diberikan berdasarkan pada skor tim rata-rata, yaitu:

Tabel 3. Kriteria Penghargaan Kelompok

Rata-rata skor tim	Penghargaan
40	Good Team
45	Great Team
50	Super Team

Sumber:(Slavin, 2009: 175)

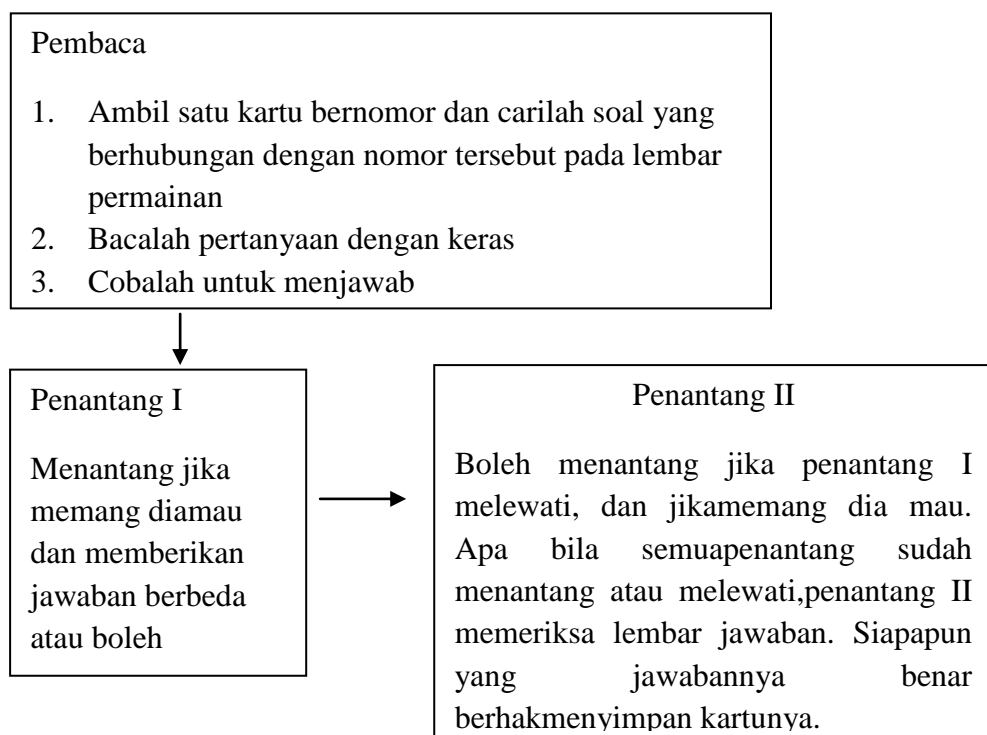
Pada tahap ini Guru akan mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Team mendapat julukan “Super Team” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “Great Team” apabila rata-rata mencapai 45 dan “Good Team” apabila rata-ratanya 40. Penghargaan akan diberikan pada kelompok yang memiliki poin tertinggi tertinggi ketika turnamen.

D. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Menurut Tukiran Taniredjan, dkk. (2011: 70), langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut.

- 1) Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT mengikuti urutan sebagai berikut.
 - a) pengaturan klasikal,
 - b) belajar kelompok
 - c) turnamen akademik
 - d) penghargaan tim
 - e) pemindahan atau *bumping*

- 2) Pembelajaran diawali dengan memberikan pelajaran,
- 3) Melakukan diskusi secara berkelompok, selanjutnya diumumkan kepada semua siswa bahwa akan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim
- 4) Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 3-4 siswa tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen diumumkan penetapan meja bagi siswa. Siswa diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan turnamen.



Gambar 3. Putaran permainan (Slavin, 2005: 173)

- 5) Pada akhir putaran pemenang mendapat satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehan kartunya bila sudah ada namun jika pembaca kalah tidak diberi hukuman. Penskoran didasarkan pada

jumlah perolehan kartu, misalkan padameja turnamen 3 siswa yang tidak seri, peraih nilai tertinggi mendapat nilai tertinggi mendapat skor 50, kedua 30 dan ketiga 20. Poin-poin turnamen dapat dilihat di lampiran

E. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments*

Kelebihan model pembelajaran kooperatif TGT menurut Tukiran Taniredja (2011: 72-73):

- 1) Di dalam kelas siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya,
- 2) Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi,
- 3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil,
- 4) Minat belajar dan semangat siswa bertambah,
- 5) Meningkatkan kerjasama, toleransi antar siswa dan guru,
- 6) Membuat suasana belajar dalam kelas aktif, menyenangkan dan tidak membosankan.

Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

- 1) kekurangan waktu untuk proses pembelajaran,
- 2) tidak semua siswa ikut menyumbangkan pendapatnya,
- 3) kemungkinan terjadi kegaduhan jika guru tidak dapat mengelolakelas.

(Tukiran Taniredja, 2012:72-73).

F. Penerapan Model TGT pada Pembelajaran IPS

Pada saat pembelajaran IPS guru mengawali pembelajaran dengan doa dan salam. Guru melakukan apersepsi dengan menunjukkan sebuah gambar

pahlawan kepada siswa. Guru menjelaskan materi tentang BPUPKI, PPKI, tokoh-tokoh yang berperan dalam mempersiapkan kemerdekaan dan cara menghargai jasa pahlawan. Guru dan siswa melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi pembelajaran.

Guru membagi siswa menjadi 7 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa yang memiliki kemampuan akademik yang heterogen untuk melakukan diskusi. Sebelum melakukan diskusi guru menjelaskan aturan dalam mengerjakan soal LKS, yaitu setiap siswa harus saling berdiskusi dan bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing. Guru berkeliling dari kelompok 1 ke kelompok lain untuk memastikan bahwa semua anggota kelompok saling berdiskusi dalam mengerjakan soal LKS. Guru bersama siswa membahas hasil diskusi kelompok secara bersama-sama. Guru meminta siswa untuk tetap duduk bersama kelompoknya masing-masing sebelum Games Turnamen di mulai.

Guru bersama siswa menyiapkan dan mengatur meja yang akan digunakan untuk permainan. Guru menyusun lembar pertanyaan yang berjumlah 30 dan amplop yang berisi jawaban di meja. Guru mengumumkan nama-nama siswa yang akan bermain pada meja turnamen berdasarkan kemampuan homogen. Guru meminta siswa untuk segera menempati meja permainan yang telah ditentukan.

Untuk Siklus II ketika turnamen guru melakukan buping, Pemenang pada tiap meja berpindah ke meja yang telah ditempati oleh siswa dengan kemampuan akademik lebih tinggi, misalnya dari meja turnamen 2 ke meja

turnamen 1. Siswa yang memperoleh skor urutan kedua tetap berada di meja yang sama. Sedangkan siswa yang mendapat skor rendah berpindah ke meja yang ditempati oleh siswa dengan kemampuan akademik lebih rendah, misalnya dari meja turnamen 2 ke meja turnamen 3. Dengan cara ini, jika ada siswa yang salah tempat pada awalnya, mereka akhirnya akan bergerak ke “atas” atau ke “bawah” sampai mereka berada pada tingkat yang benar.

Sebelum permainan di mulai guru membagikan kartu bernomor yang berjumlah 30, 30 amplop berisi jawaban dan lembar skor kepada setiap kelompok. Guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilaksanakan. Guru meminta siswa mengocok kartu untuk menentukan siapa yang akan bertindak sebagai pembaca, penantang 1, penantang II dan penantang III. Siswa yang mendapatkan kartu dengan nomor tertinggi akan bertindak sebagai pembaca, sebelah kiri pembaca akan bertindak sebagai penantang I, sebelah kiri penantang I akan bertindak sebagai penantang II dan sebelah kiri penantang II akan bertindak sebagai penantang III.

Pembaca mengocok kartu dan mengambil salah satu kartu untuk menentukan nomor berapa soal yang harus dijawab. Pembaca mengambil soal sesuai dengan nomor yang diambil oleh pembaca, lalu membacakan soal tersebut dengan suara lantang. Pembaca mencoba untuk menjawab pertanyaan. Penantang I boleh menantang jika memang dia mau dan memberikan jawaban berbeda, Penantang II boleh menantang jika penantang I melewati, dan jika memang dia mau. Apa bila semua penantang sudah menantang atau melewati, penantang II memeriksa lembar jawaban. Siapapun

yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya dan mendapatkan poin. Permainan berlangsung berdasarkan arah jarum jam. Guru melakukan pengawasan jalannya permainan.

Guru meminta siswa menghitung jumlah kartu yang mereka menangkan dan menuliskan poin mereka sendiri pada lembar skor permainan yang telah disediakan. Guru memberikan penghargaan kepada tim yang memiliki skor tertinggi ketika permainan. Setelah itu Guru melakukan meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Membagikan angket minat kepada semua siswa. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.

G. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap Minat Belajar IPS

Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa dalam bekerjasama dan mengandung unsur permainan (Nur Asma, 2006:11).

Menurut Slavin (1995: 84-93), model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini menggunakan permainan akademik. Dalam turnamen, siswa mewakili timnya untuk bertanding dengan anggota tim lain yang setara kemampuan akademiknya berdasarkan kinerja sebelumnya. Komponen-komponen dalam TGT yang diungkapkan Slavin meliputi Presentasi Kelas,

Kelompok (*Teams*), Permainan (*Games*), Kompetisi (*Turnamens*) dan Penghargaan Kelompok.

Minat belajar IPS adalah adanya kemauan, perasaan senang, dan perhatian yang sangat tinggi dari peserta didik untuk menyukai mata pelajaran IPS, sehingga menimbulkan dorongan untuk menguasai pengetahuan dan memperoleh pengalaman melalui pembelajaran IPS.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam mata pelajaran IPS akan dapat membantu siswa yang kurang bergairah dalam belajar IPS akan dibantu oleh siswa lain yang mempunyai gairah lebih tinggi dan memiliki kemampuan menerapkan apa yang telah dipelajari. Suasana belajar yang seperti ini, selain proses belajarnya berlangsung lebih efektif, juga akan terbina nilai-nilai lain yang sesuai dengan tujuan Pendidikan IPS yaitu nilai gotong royong, kepedulian sosial, saling percaya, kesediaan menerima dan memberi, dan tanggung jawab siswa baik terhadap dirinya maupun terhadap anggota kelompoknya (Etin Solihatin dan Raharjo, 2007: 6).

Pembelajaran IPS dengan menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan memudahkan siswa untuk melakukan pembelajaran. Tipe ini melibatkan peran siswa ketika berkelompok untuk berdiskusi dan mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Dilihat dari salah satu tahapan TGT yaitu *games* atau permainan, hal ini dapat membuat siswa menjadi tidak jenuh dan tidak bosan ketika mengikuti pelajaran IPS. Apalagi IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang identik dengan hafalan, sehingga dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT ini diharapkan siswa semakin berminat dalam mengikuti pelajaran IPS karena dalam pembelajaran ini siswa dapat belajar sambil bermain.

H. Karakteristik Siswa Kelas V SD

Pelaksanaan pembelajaran di Sekolah dasar harus disesuaikan dengan karakteristik anak sekolah Dasar. Pemahaman akan karakteristik anak Sekolah Dasar akan mempengaruhi guru dalam menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Nasution (Saiful Bahri Djamarah , 2002: 89) mengemukakan bahwa, masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir. Masa ini berlangsung pada usia enam tahun sampai dua belas tahun atau tiga belas tahun. Masa ini ditandai dengan mulainya anak masuk sekolah.

Rita Eka Izzaty, dkk. (2008: 116) mengemukakan bahwa masa kelas tinggi SD (9 tahun/10 tahun-13 tahun) memiliki ciri khusus sebagai berikut.

1. Adanya perhatian yang tertuju kepada kehidupan praktis sehari-hari.
2. Ingin tahu, ingin belajar dan realistis.
3. Timbulnya minat terhadap pelajaran-pelajaran khusus.
4. Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah.

5. Anak-anak suka membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama, mereka membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Mustaqim dan Abdul Wahab (2003:48) mengemukakan bahwa karakteristik anak kelas tinggi adalah sebagai berikut.

1. Tidak ada kesadaran terhadap kewajiban dan pekerjaan. Anak telah ada kesanggupan menjalankan tugas-tugas yang diberikan oleh orang lain walaupun tugas-tugas itu mungkin tidak disukai.
2. Perasaan kemasyarakatan telah berkembang luas hingga bergaul dan bekerjasama dengan anak lain yang sebaya umurnya.
3. Telah memiliki perkembangan intelektual yang cukup besar sehingga telah memiliki minat kecakapan dan pengetahuan.
4. Telah memiliki perkembangan jasmani yang cukup kuat untuk melakukan tugas-tugas dan kewajiban-kewajiban disekolah

Sedangkan Suryosubroto (Syaiiful Bahri, 2002: 124-125) menjelaskan bahwa kelas-kelas tinggi di sekolah dasar memiliki beberapa ciri khas anak-anak pada masa itu adalah sebagai berikut:

1. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari.
2. Amat realistik, ingin tahu dan ingin belajar.
3. Menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus.
4. Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya.

5. Anak-anak gemar membentuk kelompok-kelompok sebaya, biasanya untuk bermain bersama-sama dan juga belajar.

Dari pendapat di atas dapat diketahui bahwa karakteristik anak masa kelas tinggi adalah sebagai berikut .

1. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret
2. Amat realistik, ingintahu dan ingin belajar
3. Tidak ada kesadaran terhadap kewajiban dan pekerjaan
4. Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya
5. Sudah ada minat terhadap hal-hal tertentu dan mata pelajaran khusus
6. Tidak memiliki perkembangan jasmani yang kuat untuk melakukan tugas dan kewajiban di sekolah.

I. Kerangka Pikir

Rendahnya Minat belajar siswa disebabkan banyak faktor yang mempengaruhi dalam pengajaran IPS. Salah satunya adalah penggunaan metode atau model pembelajaran yang dipilih oleh guru. Pada umumnya, guru menggunakan metode konvensional. Dengan berpijak pada berbagai persoalan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran IPS di SD, maka kemampuan guru dalam memilih metode dan model pembelajaran yang tepat akan sangat penting untuk diperhatikan.

Dengan pemilihan metode dan model pembelajaran yang relevan dengan materi dan tujuan yang akan dicapai akan menjadi kunci kesuksesan terhadap keberhasilan proses pembelajaran serta terhadap hasil belajar yang akan diperoleh siswa. Minat belajar adalah rasa suka atau ketertarikan yang

sangat tinggi dari peserta didik terhadap suatu aktivitas belajar, sehingga menimbulkan dorongan untuk ingin menguasai pengetahuan dan memperoleh pengalaman.

Pembelajaran IPS dengan Model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan akan memudahkan siswa untuk melakukan pembelajaran. Tipe ini melibatkan peran siswa ketika turnamen, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama dan keterlibatan belajar. Dilihat dari salah satu tahapan TGT yaitu *games* atau permainan akan dapat membuat siswa tidak jenuh dan tidak bosan terhadap pelajaran IPS bahkan mungkin akan berminat dalam pelajaran IPS.

J. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan diatas, maka dapat diajukan hipotesis penelitian yaitu: “ Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang memiliki tahapan presentasi kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok dapat meningkatkan minat belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Bleber 1 Kecamatan Prambanan Kabupaten Sleman.”

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilaksanakan ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yaitu suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas (Zainal Aqib, 2010:13). Menurut Suharsimi Arikunto, dkk. (2008:3), penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas kolaboratif. Suharsimi Arikunto, dkk. (2008: 17) menyatakan bahwa dalam penelitian tindakan kelas kolaboratif, pihak yang melakukan tindakan adalah guru, sedangkan yang melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti bukan guru yang sedang melakukan tindakan. Pada penelitian ini, yang melakukan tindakan adalah guru kelas V SD N Bleber I Kecamatan Prambanan.

B. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDNegeri Bleber 1. Jumlah siswa yang ada di kelas V SD Negeri Bleber 1 Tahun ajaran 2014/2015 sejumlah 28 siswa yang terdiri dari 13 siswa putra dan 15 siswa putri. Adapun rinciannya secara lebih jelas adalah sebagai berikut: (Tabel 4)

Tabel 4. Subjek Penelitian Siswa Kelas V SD Negeri Bleber 1

No	Siswa	Jumlah
1.	Putra	13
2.	Putri	15
Jumlah		28

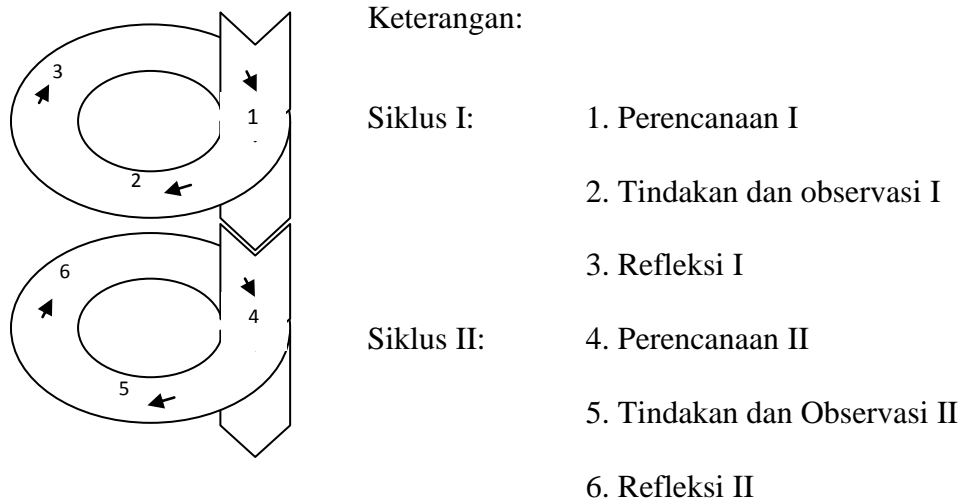
C. Setting Penelitian

Setting penelitian dalam penelitian ini berada di dalam kelas, yaitu pada saat kegiatan belajar IPS sedang berlangsung di kelas V SD N Bleber 1 Kecamatan Prambanan Kabupaten Sleman. Kelas V ini terletak tepat di sebelah selatan dari mushola. Ruang kelas tersebut terlihat nyaman untuk kegiatan pembelajaran. Lantainya bersih dan sirkulasi udaranya juga bagus, karena di ruang kelas itu sudah dipasang jendela kaca sehingga cahaya bisa keluar masuk ke dalam ruangan tersebut dengan bebas. Di dalam ruang kelas tersebut terdapat 1 buah meja guru, 1 buah kursi guru, 1 papan tulis, 1 buah almari untuk menyimpan buku-buku, kursi dan meja sesuai dengan jumlah siswa. Selain itu di tembok bagian belakang terpajang dengan rapi hasil karya-karya siswa.

Kelas tersebut dipilih sebagai tempat penelitian karena berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Bleber 1 melalui pengamatan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung ditemukan adanya permasalahan dalam pembelajaran IPS yaitu minat belajar IPS yang masih kurang. Sehingga diperlukan melakukan pembelajaran dengan TGT yang berupa permainan.

D. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan model spiral yaitu model tindakan yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart (Wijaya Kusuma & Dedi Dwitagama, 2010: 21), seperti yang tampak pada gambar.



Gambar 4. Spiral menurut Kemmis dan Mc. Taggart

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi.

1. Perencanaan

Pada tahap ini akan dijelaskan apa saja yang akan dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas dalam merancang penelitian yang akan dilakukan. kegiatan yang dirancang adalah kegiatan sebelum menyusun RPP sampai kegiatan evaluasi pembelajaran yang akan dilakukan:

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan pokok bahasan yang diajarkan dengan menggunakan

model pembelajarankooperatif tipe TGT. RPP disusun oleh peneliti bersama guru kemudian dikonsultasikan dengan dosen. RPP digunakan sebagai pedoman guru dalam pelaksanaan pembelajaran.

- b. Mempersiapkan sarana pendukung yang akan digunakan.
- c. Menyiapkan lembar kerja siswa yang akan digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran.
- d. Menyusun instrumen penelitian yaitu lembar observasi dan lembar angket.

2. Pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini mulai menerapkan TGT pada proses pembelajaran.

Tindakan ini dilakukan oleh guru 2 x pertemuan selama 2 x 35 menit.

Tindakan dalam penelitian ini adalah;

a. Kegiatan Awal

- 1) Guru membuka pembelajarandengan doa dan salam
- 2) Guru melakukan apersepsi sebelum memasuki kegiatan pembelajaran berupa menampilkan gambar pahlawan kemudian siswa menebak gambar pahlawan tersebut. Guru kemudian memberikan jawaban atas gambar yang sudah ditunjukkan
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berupa mengaitkan jawaban gambar pahlawan tersebut dengan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan yaitu

siswa dapat menyebutkan tokoh – tokoh dan peranan mereka dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

4) Guru menyampaikan materi kepada siswa

b. Kegiatan Inti

1. Presentasi kelas

- a) Guru memperkenalkan materi kepada siswa mengenai BPUPKI
- b) Guru menyampaikan materi BPUPKI
- c) Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah disampaikan.

2. Pembagian Kelompok

- a) Guru memberikan penjelasan kepada siswa yang tentang pembelajaran yang akan dilakukan ini yaitu penerapan model kooperatif *Teams Games Tournaments*.
- b) Guru membagi kelompok secara heterogen. Masing – masing kelompok terdiri 4 orang siswa yang memiliki kemampuan akademik yang berbeda dilihat dari *pre – test* yang dilakukan sebelum tindakan.
- c) Siswa berkumpul dengan kelompoknya masing-masing
- d) Guru meminta siswa untuk mengerjakan LKS sesuai dengan kelompoknya.
- e) Guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang cara mengerjakan LKS.

- f) Siswa mengerjakan LKS bersama dengan cara berdiskusi dengan kelompoknya masing – masing
- g) Guru berkeliling untuk memastikan dan mengarahkan siswa untuk bekerjasama mengerjakan LKS dengan kelompoknya masing – masing
- h) Siswa sebagai perwakilan masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.
- i) Guru dan siswa membahas membahas hasil diskusi siswa yang telah dipresentasikan.

3. Permainan (*Games*)

- a) Guru meminta siswa untuk berkumpul dan berdiri di dekat meja sesuai dengan kelompok yang sudah ditentukan.
- b) Semua siswa berkumpul sesuai dengan instruksi guru
- c) Guru memberikan kartu bernomor kepada setiap kelompok untuk menentukan siswa yang bertindak sebagai pembaca, penantang 1, 2 dan 3.
- d) Setiap kelompok menerima kartu bernomor yang berjumlah 30
- e) Guru menjelaskan aturan permainan
- f) Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang aturan yang ada ketika permainan.

4. Kompetisi (*tournament*)

- a) Sebelum memulai kompetisi guru menjelaskan peraturan yang harus dipatuhi siswa.
- b) Guru mengumumkan nama – nama siswa yang akan bermain pada meja turnamen berdasarkan kemampuan yang homogen.
- c) Siswa menempati masing – masing meja sesuai yang telah ditentukan.
- d) Salah satu siswa menarik kartu bernomor untuk menentukan sebagai pembaca, penantang 1 ,2,3. Pembaca ditentukan oleh nomor kartu yang paling besar. Penantang 1 ditentukan dengan orang berada di sebelah kiri pembaca, penantang 2 sebelah kiri penantang 1, penantang 3 sebelah kiri penantang 2
- e) Pembaca mengambil kartu bernomor untuk menentukan nomor soal yang akan dijawab.
- f) Pembaca menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor kartu tersebut.
- g) Jika pembaca tidak dapat menjawab pertanyaan maka penantang 1 diberi kesempatan untuk menjawab, jika tidak bisa dilanjutkan penantang 2 dan selanjutnya penantang 3
- h) Guru melaksanakan pengawasan jalannya permainan.

- i) Guru meminta siswa menghitung jumlah soal yang dapat dijawab kemudian dicatat dalam lembar skor.
- c. Kegiatan akhir
 - a) Guru dan siswa melaksanakan evaluasi tentang materi dan jalannya permainan
 - b) Pemberian penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan poin tertinggi ketika permainan.
 - c) Menyebarkan angket minat kepada siswa

3. Observasi

Observasi berfungsi untuk mengukur atau menilai hasil dan proses pembelajaran (Nana Sudjana, 2005: 84). Pada tahap ini peneliti mengamati dan mencatat proses dan aktivitas guru bersama siswa selama menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* dalam proses pembelajaran. Tujuan yang diperoleh adalah untuk mengetahui ketercapaian tiap aspek guna memenuhi kriteria pembelajaran model pembelajaran TGT. Pengamatan dilakukan dalam proses pembelajaran dengan acuan berupa lembar observasi model pembelajaran TGT. Data yang terkumpul berupa ketercapaian aktivitas guru dan siswa sesuai model pembelajaran TGT. Data tersebut dicatat dalam dalam lembar observasi yang sudah dibuat berdasarkan pedoman observasi.

4. Refleksi

Refleksi adalah mengingat dan mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan (Suharsimi Arikunto,dkk: 2008:19). Pada tahap ini peneliti mengamati proses pembelajaran yang berlangsung, mencatat hal – hal berupa kekurangan, masalah ataupun kendala yang terjadi pada saat pelaksanaan model pembelajaran TGT. Peneliti bersama guru menganalisis dan mempertimbangkan data hasil observasi dan angket yang diperoleh selama siklus 1. Data yang diperoleh pada saat tindakan pada siklus 1 dijadikan acuan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan agar setiap siklus dapat mencapai kriteria keberhasilan

E. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian tindakan kelas ini adalah observasi dan angket. Pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Observasi

Menurut Suharsimi Arikunto, dkk (2008:127), observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Dalam pengumpulan data ini peneliti melakukan aktivitas berupa pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap segala aktivitas guru dan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran. Data observasi ini digunakan untuk bahan acuan untuk evaluasi dan perbaikan setiap akhir tindakan agar setiap siklus mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan. Metode observasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi struktur. Dimana

peneliti telah menyiapkan lembar observasi tentang apa yang akan diamati oleh peneliti.

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mencatat hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas ketika melakukan observasi. Pada catatan lapangan, dicatat kegiatan yang dilakukan siswa dalam pembelajaran. Data berbentuk dokumentasi proses pembelajaran sehingga mempermudah dalam evaluasi pelaksanaan pembelajaran dan sebagai acuan dalam penyusunan laporan.

3. Dokumentasi

Instrumen dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh, memberikan gambaran secara konkrit mengenai kegiatan siswa pada saat pembelajaran. Dokumen yang digunakan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, lembar kerja siswa, soal kuis/ulangan, daftar kelompok siswa, daftar nilai siswa dan foto kegiatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

4. Angket

Menurut Sugiyono (2010: 199), angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam pengumpulan data ini peneliti menyusun daftar pernyataan yang harus dijawab oleh siswa untuk mengetahui minat belajar IPS dengan model pembelajaran TGT. Angket diberikan sebelum tindakan sebagai gambaran minat awal, akhir siklus 1 dan setelah akhir siklus 2. Metode

angket digunakan dalam penelitian ini adalah angket dengan skala Likert sebagai skala pengukurannya. Menurut Sugiyono (2010: 135), digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi, seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut dengan variabel penelitian. Variabel penelitian dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item – item instrumen baik pertanyaan atau pernyataan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Responden diminta menjawab suatu pernyataan dengan alternatif jawaban yang sesuai dengan data yang diperlukan oleh peneliti

F. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini berupa pedoman observasi dan angket. Instrumen-instrumen ini yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dan mencatat semua kejadian selama proses pembelajaran IPS menggunakan model kooperatif tipe TGT. Adapun fungsi dari masing-masing instrumen adalah:

1. Pedoman observasi untuk mencatat dan mengamati aktivitas guru maupun siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pedoman untuk observasi ini terdiri dari lembar pengamatan untuk aktivitas siswa.

Lembar pengamatan guru di gunakan untuk mengamati aktivitas guru pada saat tindakan. Pedoman observasi dikembangkan berdasarkan kisi-kisi dibawah ini:

Tabel 5. Kisi-kisi Pedoman Observasi Aktivitas Guru

No	Indikator	Jumlah butir	No butir
1	Presentasi kelas	1	1a
	a. Memperkenalkan materi kepada siswa		
	b. Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa	1	1b
2	Kelompok (<i>Teams</i>)		
	a. Pembagian kelompok secara heterogen	1	2a
		1	2b
	b. Menjelaskan peraturan kelompok	1	2c
	c. Memastikan semua siswa bekerja dalam kelompok	1	2d
	d. Mengarahkan siswa untuk saling bekerjasama dengan kelompok		
3	Permainan (<i>Games</i>)		
	a. Meminta siswa untuk segera menempati meja permainan yang telah ditentukan	1	3a
		1	3b
	b. Membagikan kartu bernomor kepada setiap kelompok	1	3c
	c. Menjelaskan aturan permainan		
4	Kompetisi (<i>Tournaments</i>)		
	a. Mengumumkan nama-nama siswa yang akan bermain pada meja turnamen berdasarkan kemampuan homogen	1	4a
		1	4b
	b. Guru melakukan pengawasan jalannya kompetisi		
	c. Guru meminta siswa menghitung jumlah kartu yang mereka menangkan	1	4c
	d. Guru meminta siswa untuk menghitung dan menuliskan poin mereka pada lembar skor permainan		
5	Penghargaan		
	a. Pemberian penghargaan kepada tim yang memiliki skor tertinggi ketika game turnamen	1	5a
Jumlah total butir		15	

Selanjutnya, lembar pengamatan untuk siswa digunakan untuk mengamati aktivitas dan perilaku siswa saat tindakan berlangsung. Berikut kisi – kisinya.

Tabel 6. Kisi-kisi Pedoman Observasi Aktivitas Siswa

No	Indikator	Jumlah butir	No butir
1	Presentasi kelas		
	a. Perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan guru	1	1a
	b. Kemampuan siswa dalam menemukan informasi atau konsep-konsep yang akan dipelajari	1	1b
2	Kelompok (<i>Teams</i>)		
	a. Siswa berkumpul dalam kelompok yang heterogen	1	2a
	b. Siswa saling bekerjasama mengerjakan LKS dengan kelompoknya	1	2b
	c. Siswa saling berdiskusi dengan kelompoknya.	1	2c
3	Permainan (<i>Games</i>)		
	a. Siswa menempati masing-masing meja permainan yang telah ditentukan	1	3a
	b. Salah seorang siswa menarik kartu bernomor sebagai penentu pembaca 1	1	3b
	c. Siswa mengambil kartu bernomor	1	3c
	d. Siswa menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut.	1	3d
4	Kompetisi (<i>Tournaments</i>)		
	a. Siswa saling berkompetisi pada meja turnamen	1	4a
	b. Siswa menghitung banyaknya kartu yang dimenangkan dalam permainan	1	4b
	c. Siswa menuliskan jumlah skor yang diperoleh dalam skor permainan	1	4c
5	Penghargaan		
	a. Kelompok yang memiliki poin tertinggi ketika game turnamen menerima penghargaan dari guru	1	5a
Jumlah total butir		14	

Bentuk lembar observasi yang digunakan adalah berupa data *check list*.

Hasil observasi yang diperoleh berupa hasil pelaksanaan pembelajaran

IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

2. Angket digunakan untuk mengetahui perkembangan minat siswa belajar IPS diawal sebelum tindakan, setelah tindakan siklus 1 dan tindakan 2. Terdiri dari 2 pernyataan positif dan negatif.

- a. Pernyataan positif

Adapun bobot masing-masing pernyataan sebagai berikut:

Tabel 7. Skor Penilaian Minat Belajar untuk Pernyataan Positif

Pilihan Jawaban	Skor pernyataan
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Sugiyono, 2009: 113)

- b. Pernyataan negatif

Adapun bobot masing-masing pernyataan sebagai berikut:

Tabel 8. Skor Penilaian Minat Belajar untuk Pernyataan Negatif

Pilihan Jawaban	Skor pernyataan
Sangat Setuju	1
Setuju	2
Tidak setuju	3
Sangat Tidak Setuju	4

(Sugiyono, 2009: 113)

Dalam penyusunan angket ini diperlukan kisi-kisi untuk mengembangkan instrumen. Kisi-kisi instrumen dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 9. Kisi-kisi Instrumen Angket Minat Belajar IPS

No	Aspek Minat	Indikator	No Butir	Jumlah
1.	Perasaan Senang	a. Senang membaca buku IPS b. Antusias ketika mengikuti pelajaran IPS c. Senang mengerjakan tugas IPS	1 2, 3, 4 5, 6	6
2.	Perhatian	a. Memperhatikan pelajaran b. Menyelesaikan tugas tepat waktu c. Konsentrasi terhadap pelajaran d. Rajin mencatat materi pelajaran IPS e. Memperhatikan materi pelajaran IPS f. Membeli buku pelajaran IPS g. Rajin membaca buku IPS h. Rajin belajar IPS	7 8 9 10 11 12 13 14	8
3.	Dorongan	a. Mendalami materi pelajaran IPS b. Mencari sumber materi pelajaran IPS c. Posisi tempat duduk ketika pelajaran IPS	15, 16, 17 18,19 20	6
4.	Kemauan	a. Bersemangat mengikuti diskusi kelompok b. Bersemangat mengikuti pelajaran IPS	21, 22 23, 24, 25	5
Jumlah total butir				25

Jumlah skor maksimal untuk angket ini didapat dari skor maksimal skala likert dikali dengan jumlah pernyataan. Skor maksimal skala

likert adalah 4 dan skor minimal adalah 1. Maka jumlah skor maksimal adalah $25 \times 4 = 100$, sedangkan jumlah skor minimal adalah 1×25 .

G. Uji Validitas

Validitas merupakan kemampuan instrumen dalam mengukur sesuatu yang akan hendak diukur. Validitas suatu instrumen juga merupakan derajat yang menunjukkan suatu instrumen dapat mengukur apa yang hendak diukur. (Sugiono, 2009: 363)

Pada penelitian ini, instrument angket menggunakan metode validitas logis. Validitas logis suatu instrument dapat diperoleh dengan jalan mengkonsultasikan butir-butir instrumen yang telah disusun kepada ahli (*judgment experts*). Ahli yang ditunjuk adalah dosen ahli yang sesuai dengan bidangnya, dengan tujuan untuk mendapatkan keterangan apakah maksud kalimat dalam instrument dapat dipahami oleh responden dan butir-butir tersebut dapat menggambarkan indikator-indikator setiap variabel. pertimbangan yang dimintakan kepada dosen ahli menyangkut isi dari butir instrumen dan kisi-kisinya. Butir-butir yang mengukur materi sebagaimana dipahami dan disepakati oleh ahli, professional atau penilai dapat dinyatakan sebagai butir-butir instrumen yang valid (Purwanto, 2007).

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis analisis, yaitu :

1. Analisis Kualitatif

Analisis data kualitatif adalah proses mencari serta menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lainnya sehingga mudah dipahami agar dapat diinformasikan kepada orang lain (Bogdan, 1984).

Analisis kualitatif diperlukan untuk menggambarkan suasana pembelajaran di kelas. Data diperoleh dari pengamatan maupun wawancara tentang pendapat siswa maupun kolaborator mengenai pembelajaran kooperatif yang telah dilaksanakan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengelompokan kategori-kategori tertentu yang menjadi pusat perhatian penelitian. Dalam hal ini pengelompokan meliputi catatan hasil pengamatan, wawancara dan angket tentang proses pembelajaran dengan pendekatan *cooperative learning* tipe TGT. Dengan cara membandingkan catatan lapangan, hasil wawancara dan angket. Hal ini dilakukan untuk menghindari subyektifitas.

2. Analisis Kuantitatif

Untuk analisis data adalah skor yang diperoleh dari pengisian angket minat siswa yang terdiri perasaan siswa terhadap mata pelajaran IPS, Perhatian siswa terhadap mata pelajaran IPS, dorongan siswa dalam memahami mata pelajaran IPS, kemauan siswa dalam mengikuti pelajaran IPS. Skor angket yang diperoleh dihitung. Dengan demikian dapat diketahui seberapa besar peningkatan minat belajar siswa dalam

pembelajaran pada setiap tahap yaitu tahap pra tindakan, siklus 1 dan siklus 2.

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini adalah dengan cara mengkategorikan skor perolehan dari angket minat setiap siswa pada setiap tahap pra tindakan, tindakan siklus 1, tindakan siklus 2 dengan kategori sebagai berikut:

Sangat berminat = 76 – 100

Berminat = 51 – 75

Kurang Berminat = 26 – 50

Tidak berminat = ≤ 25

Setelah mengkategorikan skor perolehan dari angket maka diprosentasekan dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase} : \frac{\text{Skor tiap kategori}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

I. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Pencapaian keberhasilan dalam penelitian ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan minat belajar IPS sebesar 50% pada siklus I dan 75% pada siklus 2.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. SD N Bleber I

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Bleber I. Secara geografis, berada di desa Karanggede, Sumberharjo, Kecamatan Prambanan, Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Kondisi pedesaan yang tenang, dekat pegunungan dan jauh dari kebisingan kota member warna tersendiri bagi sekolah ini, dengan kondisi ini tercipta suasana Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang kondusif.

SD Negeri Bleber 1 memiliki 6 kelas, 1 ruang guru, 1 ruang TU dan 1 ruang kepala sekolah. SD ini dipimpin oleh seorang kepala sekolah bernama Bapak Suyono, A, Ma Pd.

Dalam penelitian ini, kelas yang digunakan adalah kelas V. Wali kelas ini dijabat oleh Ibu Suhartatik, S.Pd. Kelas ini melaksanakan pembelajaran di sebuah ruangan yang terletak tepat di sebelah selatan dari mushola. Ruang kelas tersebut terlihat nyaman untuk kegiatan pembelajaran. Lantainya bersih dan sirkulasi udaranya juga bagus, karena di ruang kelas itu sudah dipasang jendela kaca sehingga cahaya bisa keluar masuk ke dalam ruangan tersebut dengan bebas. Di dalam ruang kelas tersebut terdapat 1 buah meja guru, 1 buah kursi guru, 1 papan tulis, 1 buah almari untuk menyimpan buku-buku, kursi dan meja

sesuai dengan jumlah siswa. Selain itu di tembok bagian belakang terpajang dengan rapi hasil karya-karya siswa.

Kelas tersebut dipilih sebagai tempat penelitian karena kelas V dianggap paling tepat menerapkan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) karena tidak terganggu dengan hal – hal seperti ujian dsb. Selain itu, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD N Bleber 1 melalui pengamatan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung kurang kondusif, siswa kurang memperhatikan, Sehingga diperlukan model pembelajaran yang menarik seperti TGT karena berupa permainan.

Sebelum tindakan dilakukan, terlebih dahulu dilakukan observasi siswa di kelas, yaitu di kelas V. Setelah itu berdiskusi seputar proses pembelajaran di kelas bersama guru dan kepala sekolah. Dari studi dokumentasi dan diskusi yang dilakukan, didapatkan hasil – hasil tes siswa pada mata pelajaran IPS masih sangat beragam. Ada siswa yang mampu meraih nilai cukup tinggi, namun tidak sedikit yang mendapatkan nilai sangat rendah. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 2 hal 139.

Berdasarkan data tersebut bahwa nilai yang dicapai oleh keseluruhan siswa sangat perlu ditingkatkan. Dalam observasi yang dilakukan guru di SD N 1 Bleber menggunakan metode ceramah dan menggunakan *white board* sebagai media pada saat proses

pembelajaran berlangsung. Dari pra observasi didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Kondisi siswa ketika mengikuti proses pembelajaran pada umumnya masih bersifat pasif.
- b. Pada saat penyampaian materi, siswa hanya mendengarkan dan mencatat setelah diperintahkan oleh guru.
- c. Suasana kelas belum kondusif dan ramai.
- d. Guru kurang berinteraksi dengan siswa dan terlalu asyik dengan dirinya sendiri dalam menyampaikan pelajaran.
- e. Pertanyaan-pertanyaan guru bukan diajukan kepada siswa secara personal tetapi diajukan ke kelas, sehingga jawaban siswa juga dilakukan secara massal (bersama-sama) dan ramai.
- f. Siswa takut mengemukakan pendapat walaupun sudah diberikan kesempatan oleh guru ataupun ditunjuk secara langsung.
- g. Tidak ada siswa yang berani mengerjakan soal sendiri ke papan tulis, soal latihan dikerjakan bersama-sama dipandu oleh guru .

Kondisi belajar mengajar yang kurang kondusif seperti diatas dipengaruhi beberapa faktor, salah satunya kurang adanya strategi pembelajaran yang tepat dan kurang melibatkan siswa sebagai subjek pembelajaran. Jika hal ini dibiarkan terus menerus siswa akan kurang beminat dan akan menurunkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil pra observasi tersebut diperoleh informasi tentang kondisi dikelas pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, maka peneliti bersama guru sepakat untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classrom Action Research*) dengan strategi pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Hal ini dilakukan untuk meningkatkan minat siswa.

2. Deskripsi Data Minat Belajar IPS

a. Data Minat Pra Tindakan

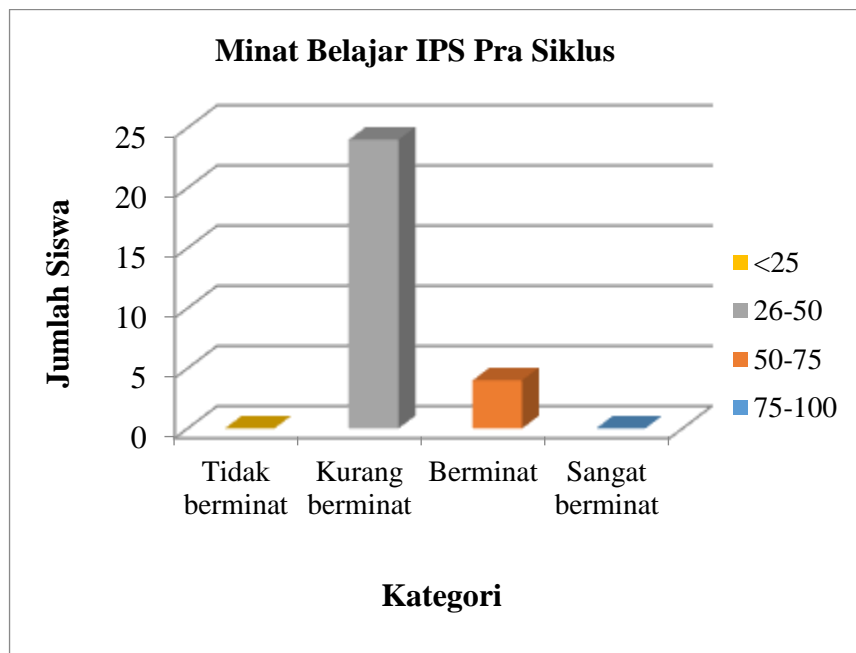
Selain melakukan observasi secara langsung, juga dilakukan penyebaran angket terhadap semua siswa kelas V SDN Bleber I yang berjumlah 28 anak, yang terdiri dari 13 laki-laki dan 15 perempuan. Siswa diharuskan untuk mengisi angket yang diberikan oleh peneliti. Berdasarkan data angket yang diperoleh, dapat diketahui bahwa siswa kurang berminat terhadap mata pelajaran IPS. Perolehan skor minat belajar IPS pada pra tindakan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 10. Rentang Skor Minat Belajar IPS Pra Tindakan.

Skor	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)
76 - 100	Sangat berminat	0	0
51 - 75	Berminat	4	14,29
26 - 50	Kurang Berminat	24	85,71
≤ 25	Tidak berminat	0	0

Sumber: Skor minat belajar IPS pra tindakan (lampiran 33 halaman 226)

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa siswa yang masuk dalam kategori tidak berminat dengan mata pelajaran IPS tidak ada (0%), kategori kurang berminat sebanyak 24 siswa (85,71%), kategori berminat 4 siswa (14,29%), dan kategori sangat berminat juga tidak ada (0%). Dengan demikian dapat diketahui bahwa ada 4 siswa yang masuk dalam kategori berminat. Berdasarkan data tersebut, maka dapat dilihat gambaran minat belajar IPS pada pra tindakan dalam bentuk diagram di yang ada bawah ini.



Gambar 5. Grafik Minat Belajar IPS Pra Siklus.

Sebelum dilakukan tindakan peneliti mengadakan *pre-test* terlebih dahulu. *Pre-test* tersebut dilaksanakan pada tanggal 22 Mei

2015. Selain *pre-test* pada tanggal itu peneliti juga menjelaskan model pembelajaran yang akan dipakai selama 2 minggu ke depan pada standar kompetensi menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Terakhir peneliti bersama siswa menguji coba pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) secara singkat.

Hasil *pre-test* (lampiran 2, halaman 132) menjadi dasar dalam menyusun kelompok belajar (tim) yang akan berkompetisi dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT siklus I maupun siklus II. Kelompok tersebut terdiri dari siswa-siswa dengan kemampuan heterogen (kemampuan tinggi, sedang, dan rendah) dengan 1 kelompok beranggotakan 4 orang. Daftar kelompok belajar tersebut terlampir pada lampiran 5.

Hasil *pre-test* tersebut juga menentukan daftar penempatan siswa pada meja turnamen yang dibagi secara homogen yaitu siswa dengan kemampuan tinggi saling berhadapan dalam satu meja, siswa berkemampuan sedang juga saling berhadapan dalam satu meja, demikian juga siswa dengan kemampuan rendah. Daftar klasifikasi meja turnamen tersebut dapat dilihat pada lampiran 6.

b. Data Minat Belajar IPS Siklus I

Data yang diperoleh pada tahap pra tindakan tersebut dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan tindakan siklus I. Hal

ini ditujukan untuk memperoleh peningkatan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS. Adapun tahapan-tahapan yang dilaksanakan pada siklus I adalah sebagai berikut:

1) Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada pelaksanaan tindakan ini, guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran IPS sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh peneliti dan guru kelas. Kompetensi Dasar yang dipelajari pada siklus I adalah menghargai jasa dan peranan tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Berikut ini deskripsi dari setiap pertemuan yang sudah dilaksanakan

a) Pertemuan Pertama Siklus I

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 27 Mei 2015 pukul 10.00-11.10. Materi yang diajarkan pada pertemuan ini adalah mengenai BPUPKI. Guru mengondisikan siswa sebelum memulai pelajaran. Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan salam pembuka dan presensi, sambil melakukan presensi guru menanyakan kabar siswa dan melakukan pembicaraan ringan untuk memberikan rasa akrab antara guru dan siswa. Guru melakukan apersepsi dengan menunjukkan gambar Mohamad Yamin kepada siswa. Guru mengajukan

pertanyaan yang berkaitan dengan gambar kepada siswa, hal ini bertujuan mengantarkan siswa menuju materi yang akan dipelajari.

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat menjelaskan, mengamati dan mengidentifikasi tokoh dari BPUPKI dengan benar. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru menjelaskan kembali secara singkat bahwa pendekatan yang akan dipakai adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments*.

Berikut ini tahap-tahap yang dilakukan dalam pembelajaran tersebut:

(1) Presentasi Kelas

Presentasi kelas dilakukan oleh guru dengan apersepsi sebagai awalnya. Guru menunjukan gambar Mohamad Yamin kepada siswa. Guru menanyakan kepada siswa apakah ada yang tahu siapa nama tokoh yang ada digambar tersebut. Beberapa siswa mengacungkan tangan ingin menjawab pertanyaan guru. Seorang siswa berdiri dan menjawab bahwa gambar tersebut adalah gambar dari Moh. Yamin.

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang dicapai. Guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang kepanjangan dari BPUPKI. Salah seorang siswa berdiri menjelaskan kepanjangan dari BPUPKI adalah Badan Penyelidik Usaha Persiapan Kemerdekaan. Guru memberikan waktu untuk mencatat dan memahami materi tersebut.

Guru melanjutkan materi tentang pembentukan BPUPKI, pelaksanaan sidang pertama BPUPKI dan pelaksanaan sidang kedua BPUPKI. Guru menunjukkan beberapa gambar tokoh pahlawan kepada siswa, untuk diidentifikasi oleh siswa. Beberapa siswa maju ke depan untuk mengidentifikasi gambar Muhamad Yamin, Ir. Sukarno dan Dr. Soepomo.

Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya tentang materi yang belum dipahami. Namun karena siswa tidak ada yang bertanya maka guru melanjutkan pembelajaran ke tahap selanjutnya

(2) Diskusi Kelompok

Sebelum diskusi dimulai guru membagi siswa menjadi 7 kelompok, yaitu kelompok Sukarno,

Mohamad Hatta, Fatmawati, Mohamad Yamin, Supomo, Sayuti Melik dan Radjiman Wedyoningrat. Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa yang memiliki kemampuan secara heterogen, yaitu 1 siswa yang memiliki kemampuan tinggi, 2 siswa memiliki kemampuan sedang dan 1 siswa memiliki kemampuan rendah. Pembagian kelompok tersebut berdasarkan hasil dari *pre-test*. Selanjutnya guru menyuruh siswa untuk bergabung dengan kelompoknya masing-masing.

Guru membagikan soal Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada masing-masing kelompok. Guru menjelaskan kepada siswa, bahwa soal LKS tersebut terdiri dari 10 soal pertanyaan yang harus dikerjakan secara berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing. Siswa terlihat mulai saling berdiskusi dan saling bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing untuk menjawab pertanyaan yang ada di LKS. Kegiatan diskusi siswa dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 6. Siswa menyelesaikan soal LKS dengan berdiskusi dan mencari jawaban di buku.

Pada saat berdiskusi, siswa terlihat antusias. Siswa membaca materi di buku paket, buku LKS, maupun fotokopi materi yang diberikan oleh guru. Siswa juga saling berpendapat bekerjasama menyelesaikan tugas dengan baik. Selama kegiatan diskusi, ada beberapa kelompok yang terlihat kurang paham dengan pertanyaan yang ada di LKS, kemudian siswa menanyakan pada guru. Selain itu ada beberapa siswa yang mengobrol dengan temannya dan tidak ikut berdiskusi mengerjakan LKS. Guru menegur siswa yang mengobrol agar tidak mengganggu temannya dan ikut melakukan diskusi dengan kelompoknya.

Selama berlangsungnya diskusi, guru terlihat berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lain

dengan tujuan apabila ada siswa yang belum mengerti atau bingung dengan soal yang ada di dalam LKS, guru bisa langsung memberikan pengarahan kepada siswa.

Guru bersama siswa membahas hasil diskusi secara bersama-sama. Selanjutnya guru meminta siswa untuk duduk secara tenang pada posisi tetap bersama kelompoknya masing-masing, karena setelah ini akan dilaksanakan game turnamen.

(3) Game Turnamen

Permainan ini akan dilaksanakan setiap pertemuan. Permainan pertama dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2015 yang dimulai pukul 10.25 WIB. Pada permainan ini diberikan 30 soal untuk satu kali putaran dengan waktu 45 menit. Soal tersebut dibuat dalam bentuk lipatan kertas kecil, berisi pertanyaan yang di beri nomor dengan batasan waktu 1,5 menit untuk setiap soal. Melalui permainan ini, diharapkan dapat menguji kemampuan masing-masing anggotanya. Apabila siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka akan memperoleh poin dari guru.

Guru menetapkan nama-nama siswa yang masuk dalam kategori kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Guru menjelaskan kepada siswa bahwa mereka akan bertanding di meja turnamen yang telah disediakan. Guru mengumumkan nama-nama siswa yang menempati meja turnamen 1, meja turnamen 2, meja turnamen 3, meja turnamen 4, meja turnamen 5, meja turnamen 6, meja turnamen 7, dan meja turnamen 8. Siswa mulai menempati meja turnamen masing-masing sesuai dengan yang telah ditetapkan oleh.

Guru mulai membagikan lembar skor permainan, kartu bernomor yang berjumlah 30 nomor, amplop berjumlah 30 yang berisi kunci jawaban dan soal pertanyaan yang berjumlah 30 ke setiap meja turnamen. Guru bersama siswa menyusun amplop yang berisi jawaban dan 30 kertas yang berisi pertanyaan di meja yang telah disediakan.

Siswa mendengarkan penjelasan dari tentang peraturan yang ada dalam permainan ini, hal ini bertujuan agar tidak bingung ketika permainan sedang berlangsung. Sebagai tanda bahwa permainan dimulai, guru memberikan sebuah aba-aba kepada

siswa. Setiap kelompok mulai mengocok kartu untuk menentukan siap yang akan bertindak sebagai pembaca, penantang I, penantang II dan penantang III.

Pemain yang memberikan jawaban benar dapat menyimpan kartu tersebut. Apabila ada penantang memberikan suatu jawaban salah, ia harus mengembalikan kartu yang ia menangkan sebelumnya (bila ada) di meja. Apabila tidak ada satupun jawaban yang benar, kartu tersebut harus di sisihkan atau disingkirkan. Guru mulai berkeliling mengamati secara langsung proses penyampian jawaban yang dilakukan pemain dan penantang sehingga dapat mengawasi kebenaran jawaban.

Permainan berlangsung menurut arah jarum jam. Untuk putaran berikutnya, segala sesuatunya bergerak satu posisi ke kiri, yaitu penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, dan pembaca menjadi penantang kedua. Permainan berlanjut seperti yang telah ditetapkan, sampai jam pelajaran habis atau tumpukan kartu habis.

Guru mengangkat tangan ke atas sebagai tanda bahwa waktu permainan telah selesai. Guru meminta

siswa untuk menghitung jumlah kartu yang telah mereka menangkan. Siswa menuliskan poin yang mereka peroleh pada lembar skor permainan yang telah disediakan.

b) Pertemuan Kedua Siklus I

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 29 Mei 2015 pukul 07.00-08.10. Materi yang diajarkan pada pertemuan ini adalah tentang PPKI.

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan salam pembuka dan presensi, sambil melakukan presensi guru menanyakan kabar siswa. Guru melakukan apersepsi dengan menunjukkan gambar Radjiman Wedyodiningrat kepada siswa setelah itu mengajukan pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan tersebut bertujuan untuk mengantarkan siswa menuju materi yang akan dipelajari.

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat menjelaskan pengertian PPKI, mengamati dan mengidentifikasi tokoh dari PPKI dan menyebutkan hasil sidang PPKI dengan benar. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru menjelaskan kembali secara singkat bahwa pendekatan yang akan dipakai adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT).

Setelah semua siswa siap, maka proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *teams games tournaments* (TGT). Berikut ini tahap-tahap yang dilakukan dalam pembelajaran tersebut

(1) Presentasi Kelas

Presentasi kelas dilakukan oleh guru dengan apersepsi sebagai awalnya. Guru menunjukan gambar Radjiman Wedyoningrat kepada siswa. Guru menanyakan kepada siswa apakah ada yang tahu siapa nama tokoh yang ada digambar tersebut. Lima orang siap mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan guru. Guru menyuruh salah seorang siswa untuk menjawab. Seorang siswa berdiri dan menjawab bahwa gambar tersebut adalah gambar dari Dr. Radjiman Wedyoningrat.

Pertanyaan tersebut disampaikan dengan tujuan untuk mengantarkan siswa menuju materi yang akan dipelajari. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang dicapai yaitu: siswa dapat menjelaskan tentang pembentukan PPKI, mengidentifikasi tokoh dari PPKI dan menyebutkan hasil dari pelaksanaan sidang PPKI dengan benar.

Guru mengajukan sebuah pertanyaan kepada siswa tentang PPKI, seorang siswa mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan guru. Kemudian salah seorang siswa berdiri dan menjawab kepanjangan dari PPKI adalah Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia. Guru memberikan waktu untuk mencatat dan memahami materi tersebut selanjutnya guru melanjutkan materi tentang pembentukan PPKI dan pelaksanaan sidang PPKI.

Guru kembali mengajukan pertanyaan kepada siswa dengan menunjukkan beberapa gambar tokoh. Setelah itu guru menyuruh beberapa siswa untuk mengidentifikasi gambar tersebut. Dua orang siswa maju ke depan untuk mengidentifikasi gambar .

Guru menjelaskan kepada siswa mengenai tokoh-tokoh yang berperan dalam PPKI. Siswa memperhatikan dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum jelas. Namun karena tidak ada yang bertanya, maka guru mengarahkan semua siswa agar segera bergabung dengan kelompoknya masing-masing untuk melaksanakan diskusi kelompok.

(2) Diskusi Kelompok

Sebelum diskusi dimulai guru membagi siswa menjadi 7 kelompok. Pembagian kelompok tersebut sama seperti pertemuan pertama. Selanjutnya guru menyuruh siswa untuk bergabung dengan kelompoknya masing-masing.

Guru membagikan soal Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada masing-masing kelompok. Soal LKS yang digunakan untuk diskusi kelompok ini terdiri dari 10 soal pertanyaan yang berkaitan berkaitan dengan materi PPKI. Guru menjelaskan kepada siswa bahwa soal LKS harus dikerjakan dengan cara saling berdiskusi dan bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing. Hal ini bertujuan agar siswa bisa mendalami materi yang telah dipelajari ketika presentasi kelas. Kegiatan diskusi siswa dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 7. Siswa menyelesaikan soal LKS dengan berdiskusi dan mencari jawaban di buku

Pada saat berdiskusi, siswa terlihat antusias, siswa Mulai mencari jawaban di buku paket, buku LKS, maupun fotokopi materi yang diberikan oleh guru. Siswa saling berpendapat bekerjasama untuk menyelesaikan tugas dengan baik. Selama kegiatan diskusi, ada beberapa kelompok yang terlihat bingung dengan pertanyaan yang ada di LKS. Selama kegiatan diskusi, ada beberapa siswa yang mengobrol dengan temannya dan tidak ikut berdiskusi mengerjakan LKS. Guru menegur siswa yang mengobrol agar tidak mengganggu temannya dan ikut melakukan diskusi dengan kelompoknya. Selama berlangsungnya diskusi, guru terlihat berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lain dengan tujuan apabila ada siswa yang belum paham atau bingung dengan soal yang ada di dalam LKS guru bisa langsung memberikan pengarahan kepada siswa

Guru bersama siswa membahas hasil dari diskusi mereka secara bersama-sama. Hal ini bertujuan apabila ada kelompok lain memiliki jawaban yang berbeda siswa bisa mengetahui jawaban mana yang benar.

Guru meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk mengumpulkan kembali jawaban LKS tersebut ke depan. Guru meminta siswa untuk duduk secara tenang pada posisi tetap bersama kelompoknya masing-masing, karena setelah ini akan dilaksanakan game turnamen.

(3) Game Turnamen

Permainan ini akan dilaksanakan setiap pertemuan. Permainan kedua dilaksanakan pada tanggal 29 Mei 2015 yang dimulai pukul 07.25 WIB. Pada permainan ini diberikan 30 soal untuk satu kali putaran dengan waktu 45 menit. Soal tersebut dibuat dalam bentuk lipatan kertas kecil, berisi pertanyaan yang di beri nomor dengan batasan waktu 1,5 menit untuk setiap soal. Melalui permainan diharapkan dapat menguji kemampuan masing-masing anggotanya. Apabila siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka akan memperoleh poin dari guru.

Guru menetapkan nama-nama siswa yang masuk dalam kategori kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Guru memberikan penjelasan kepada siswa bahwa mereka akan bertanding di meja turnamen

yang telah disediakan. Guru mengumumkan nama-nama siswa yang menempati meja turnamen 1, meja turnamen 2, meja turnamen 3, meja turnamen 4, meja turnamen 5, meja turnamen 6, meja turnamen 7, dan meja turnamen 8. Guru meminta semua siswa untuk menempati meja turnamen masing-masing sesuai yang telah ditetapkan oleh guru.

Guru membagikan lembar skor permainan, kartu bernomor yang berjumlah 30 nomor, amplop yang berjumlah 30 dan soal pertanyaan yang berjumlah 30 di setiap meja turnamen. guru meminta siswa untuk menata amplop yang berisi jawaban dan 30 kertas yang berisi pertanyaan di meja yang telah disediakan.

Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang peraturan yang ada dalam permainan ini, hal ini bertujuan agar siswa tidak bingung ketika permainan sedang berlangsung. Guru memberikan aba-aba sebagai tanda bahwa permainan dimulai. Setiap kelompok mulai mengocok kartu untuk menentukan siapa yang akan bertindak sebagai pembaca, penantang I, penantang II dan penantang III.

Siswa yang bertindak sebagai pembaca mengambil kartu bernomor yang telah disediakan untuk menentukan pertanyaan nomor berapa yang harus dia jawab, misalnya pembaca mendapatkan nomor 12 setelah itu pembaca mengambil kertas bernomor 12 yang telah disediakan di meja lalu membaca dengan keras pertanyaan yang tertera di kertas tersebut. Pembaca memberikan sebuah jawaban, siswa disebelah kirinya (penantang pertama) memiliki kesempatan untuk menantang dan menyampaikan jawaban berbeda, bila ia menyatakan pas atau tidak menggunakan kesempatan tersebut, atau jika penantang kedua mempunyai jawaban berbeda dari dua jawaban pertama, penantang kedua dapat menantang. Sementara itu, para penantang harus berhati-hati, karena mereka akan kehilangan sebuah kartu (yang telah berhasil dikumpulkan) apabila jawaban mereka salah.

Apabila setiap orang telah menjawab, menantang, atau pas, penantang kedua (pemain di sebelah kanan pembaca) mengambil amplop nomor 12 dan membacakan jawaban yang ada di dalam amplop dengan lantang atau keras. Guru berkeliling

mengamati secara langsung proses penyampaian jawaban yang dilakukan pemain dan penantang sehingga dapat mengawasi kebenaran jawaban.

Pemain yang memberikan jawaban benar dapat menyimpan kartu tersebut. Apabila ada penantang memberikan suatu jawaban salah, ia harus mengembalikan kartu yang ia menangkan sebelumnya (bila ada) di meja. Apabila tidak ada satupun jawaban yang benar, kartu tersebut harus di sisihkan atau disingkirkan.

Permainan berlangsung menurut arah jarum jam. Untuk putaran berikutnya, segala sesuatunya bergerak satu posisi ke kiri, yaitu penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, dan pembaca menjadi penantang kedua. Permainan berlanjut seperti yang telah ditetapkan, sampai jam pelajaran habis atau tumpukan kartu habis. Guru mengangkat tangan ke atas sebagai tanda bahwa waktu permainan telah selesai. Guru meminta siswa untuk mulai untuk menghitung jumlah kartu yang telah mereka menangkan. Setelah itu siswa disuruh untuk menuliskan sendiri poin yang mereka dapat pada lembar skor permainan.

(4) Penghargaan Kelompok

Pada siklus I ini, predikat *Super Team* didapat oleh kelompok Soekarno dengan 50 poin. Kelompok Sayuti Melik mendapatkan predikat *Great Team* dengan 45 poin. Sementara *Good Team* diperoleh kelompok Supomo dengan 42,5 poin dan Mohammad Hatta dengan 40 poin. Berikut ini merupakan rekaman data perolehan poin dan kriteria penghargaan ketika pembelajaran pada siklus I.

Tabel 11. Perolehan Poin dan Kriteria Penghargaan Tim Siklus I

Nama Tim	Skor Game		Skor Total	Poin Turnamen	Predikat
	I	II			
Sukarno	10	18	28	50	<i>Super Team</i>
Hatta	8	15	23	40	<i>Good Team</i>
Fatmawati	10	16	26	37,5	
Yamin	6	15	21	35	
Supomo	6	18	24	42,5	<i>Good Team</i>
Sayuti	6	21	27	45	<i>Great Team</i>
Rajiman	5	16	21	30	

Sumber : Hasil rangkuman skor tim (lampiran 42 halaman 257)

Siswa terlihat senang ketika guru mengumumkan poin yang diperoleh masing-masing kelompok beserta predikatnya di depan kelas. Siswa memberikan ucapan selamat dan tepuk tangan kepada kelompok Sukarno, karena mendapatkan poin tertinggi ketika game turnamen.

Guru mengingatkan siswa agar tidak kecewa ataupun putus asa, karena masih terdapat kesempatan untuk memperbaiki diri. Selain itu guru juga mengingatkan bahwa tujuan utama dari pembelajaran ini adalah memahami materi secara baik dengan semangat sehingga siswa semakin tertarik dengan pelajaran IPS.

2) Hasil Observasi Siklus I

Observasi dilakukan disetiap proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa dalam melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments*. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara keseluruhan berjalan dengan baik, meskipun masih terdapat kekurangan. Guru sudah menjalankan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara runtut. Berikut ini tahap-tahap yang dilakukan dalam pembelajaran tersebut:

a) Presentasi Kelas

Pembelajaran dimulai dengan cara guru memperkenalkan materi kepada siswa tentang BPUPKI dan PPKI. Siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dengan sungguh-sungguh. Guru mengajukan sebuah pertanyaan kepada siswa dengan cara menunjukkan contoh gambar pahlawan kepada siswa. Siswa terlihat tidak berani menjawab, kemudian guru menunjuk seorang siswa untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Pertanyaan ini bertujuan untuk mengantarkan siswa menuju materi yang akan dipelajari.

b) Diskusi Kelompok

Setelah presentasi kelas selesai, guru membagi siswa menjadi 7 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa yang memiliki kemampuan secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik. Siswa segera berkumpul dengan kelompoknya masing-masing sesuai dengan yang telah ditentukan oleh guru. Guru membagikan LKS yang berisi 10 soal kepada setiap kelompok untuk didiskusikan.

Guru memberikan pengarahan kepada semua siswa untuk saling berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing dalam mengerjakan soal LKS. Siswa mulai saling

berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing untuk menjawab pertanyaan yang ada di LKS. Ketika mengerjakan LKS, ada beberapa siswa yang mengobrol dengan temannya dan tidak ikut berdiskusi mengerjakan LKS. Guru menegur siswa yang mengobrol agar tidak mengganggu temannya dan ikut melakukan diskusi dengan kelompoknya.. Guru berkeliling mengawasi jalannya diskusi dengan tujuan apabila ada siswa yang tidak paham dengan pertanyaan yang ada di LKS siswa bisa langsung mendatangi siswa tersebut.

c) Game Turnamen

Permainan ini diawali dengan pembagian kelompok untuk meja turnamen. Guru mengumumkan nama-nama siswa yang akan bermain di meja turnamen berdasarkan kemampuan yang sama. Meja 1 dan 2 untuk siswa yang memiliki kemampuan tinggi, meja 3, 4, 5 dan 6 untuk siswa yang memiliki kemampuan sedang, lalu meja 7 dan 8 untuk siswa yang memiliki kemampuan rendah.

Guru meminta siswa untuk menempati meja turnamen yang telah ditentukan. Semua siswa mulai menempati meja turnamen yang telah ditentukan oleh guru. Guru membagikan lembar skor permainan, kartu bernomor yang berjumlah 30 nomor, amplop yang

berjumlah 30 dan soal pertanyaan yang berjumlah 30 di setiap meja turnamen. Guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang peraturan dari permainan yang akan dilakukan. Masing-masing kelompok mengambil kartu bernomor untuk menentukan pembaca, penantang I, penantang II dan penantang III. Guru mulai mengawasi jalannya turnamen dengan cara berkeliling dari meja 1 sampai meja 8. Semua siswa terlihat siswa saling bersaing untuk mendapatkan poin tertinggi ketika permainan.

Setelah permainan selesai guru meminta siswa untuk menghitung banyaknya kartu yang telah mereka menangkan dan menuliskan poin mereka sendiri pada lembar skor permainan yang telah disediakan. semua siswa mulai menghitung banyaknya kartu yang telah mereka menangkan ketika permainan, selanjutnya siswa mulai menuliskan jumlah poin yang telah mereka peroleh ketika permainan ke dalam lembar skor yang telah dibagikan.

d) Penghargaan Kelompok

Guru mengumumkan poin dari masing-masing kelompok. Selanjutnya guru menyuruh semua siswa untuk memberikan tepuk tangan dan ucapan selamat kepada

kelompok Sukarno karena mendapatkan poin tertinggi ketika game turnamen.

3) Hasil Angket Minat Belajar IPS Siklus I

Selain melakukan observasi secara langsung, juga dilakukan penyebaran angket minat belajar IPS terhadap siswa kelas V SD N Bleber I yang berjumlah 28 anak, yang terdiri dari 13 laki-laki dan 15 perempuan. Siswa diharuskan untuk mengisi angket yang diberikan oleh peneliti. Kemudian data yang diperoleh disajikan dengan angka-angka dari jumlah skor yang diperoleh dari masing-masing siswa. Hasil data yang terkumpul adalah sebagai berikut:

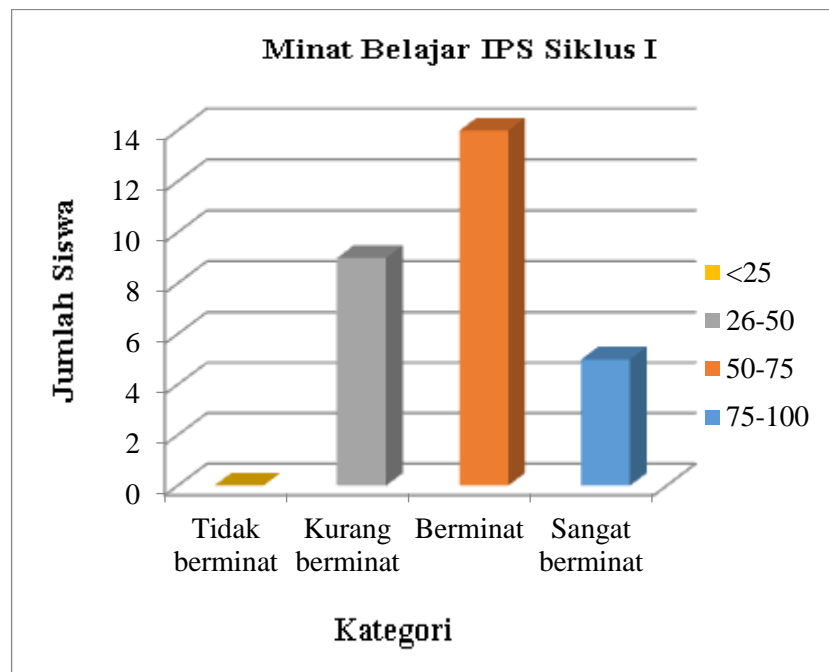
Berdasarkan data angket yang diperoleh, dapat diketahui minat siswa terhadap mata pelajaran IPS tinggi. Perolehan skor minat belajar IPS pada siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 12. Rentan Skor Minat Belajar IPS Siklus I

Skor	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
76 – 100	Sangat berminat	5	17,86
51 – 75	Berminat	14	50
26 – 25	Kurang Berminat	9	32,14
≤ 25	Tidak berminat	0	0

Sumber : Skor minat belajar IPS Siklus I (lampiran 34 halaman 227)

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa siswa yang masuk dalam kategori tidak berminat dengan mata pelajaran IPS tidak ada (0%), kategori kurang berminat sebanyak 9 siswa (32,14%), kategori berminat 14 siswa (50%), dan kategori sangat berminat sebanyak 5 siswa (17,86%). Dengan demikian dapat diketahui bahwa ada 19 siswa (67,86%) yang masuk dalam kategori berminat. Berdasarkan data tersebut, maka dapat dilihat gambaran minat belajar IPS pada siklus I dalam bentuk diagram di bawah ini.



Gambar 8. Grafik Minat Belajar IPS Siklus I.

Hasil observasi diperkuat dengan hasil angket minat belajar IPS yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif

tipe *teams games tournaments* (TGT) dapat meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas V SD N Bleber I.

4) Refleksi Siklus I

Refleksi dilakukan pada akhir siklus sebagai langkah untuk melakukan perbaikan terhadap hal-hal yang perlu diperbaiki dari siklus pertama sebagai rencana tindakan baru yang akan diterapkan dalam siklus selanjutnya. Selama proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT), masih terdapat kekurangan-kekurangan tersebut adalah sebagai berikut.

- a) Kegiatan siswa untuk berkelompok terhambat dikarenakan kursi yang seharusnya digunakan oleh siswa digunakan oleh observer. Kelompok yang kekurangan kursi harus mengambil di perpustakaan yang mengakibatkan waktu pembelajaran tersita untuk pengondisian kelas.
- b) Terdapat anggota kelompok yang masih belum aktif mengikuti diskusi kelompok. Berdasarkan hasil pengamatan ada 6 siswa pada pertemuan dan 3 siswa pada pertemuan kedua. Siswa yang tidak terlibat secara aktif dikhawatirkan akan tertinggal materi dengan teman yang lain sehingga perlu pengawasan yang ekstra untuk

memastikan semua anggota kelompok aktif dalam kegiatan kelompok.

- c) Ketika penyampaian materi, guru kurang menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.
- d) Pemberian penghargaan seharusnya tidak hanya ucapan selamat dan tepuk tangan saja, tetapi diberikan sebuah hadiah kepada siswa yang memiliki poin tertinggi ketika game turnamen, sehingga semua siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPS.

Masih adanya kekurangan dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) tersebut berpengaruh terhadap minat mata pelajaran IPS. Hasil refleksi menunjukkan bahwa minat siswa terhadap mata pelajaran IPS belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 80% dari jumlah siswa minimal masuk dalam kategori berminat. Pada siklus I, siswa yang minimal masuk dalam kategori berminat baru 67,86%, sehingga perlu dilakukan tindakan selanjutnya untuk mencapai indikator keberhasilan.

c. Data minat belajar IPS Siklus II

1) Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Setelah perencanaan tindakan selesai dibuat, selanjutnya adalah melaksanakan tindakan sesuai dengan RPP

yang telah dikonsultasikan. Pelaksanaan tindakan ini dilaksanakan oleh guru dan diamati oleh peneliti. Pada tahap ini, pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan observer melakukan observasi sesuai dengan pedoman yang telah disiapkan. Pelaksanaan siklus II dilakukan dalam dua kali pertemuan yakni hari Rabu, 3 Juni 2015 dan Jumat 5 Juni 2015.

Pada pelaksanaan tindakan ini, guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) pada pembelajaran IPS sesuai dengan Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh peneliti dan guru kelas. Kompetensi Dasar yang dipelajari pada siklus II adalah menghargai jasa dan peranan tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Berikut ini deskripsi dari setiap pertemuan yang sudah dilaksanakan,

1) Pertemuan Pertama Siklus II

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 3 Juni 2015 pukul 10.00-11.10. Materi yang diajarkan pada pertemuan ini adalah tentang tokoh yang berperan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Guru mengondisikan siswa sebelum memulai pelajaran. Guru memberikan penjelasan kepada siswa bahwa kelompok yang meraih poin tertinggi ketika game

turnamen minggu ini akan mendapatkan hadiah, setelah itu baru proses pembelajaran dimulai.

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan salam pembuka dan presensi, sambil melakukan presensi guru menanyakan kabar siswa dan melakukan pembicaraan ringan untuk memberikan rasa akrab antara guru dan siswa. Guru melakukan apersepsi dengan menunjukkan gambar kepada siswa setelah itu mengajukan pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan tersebut disampaikan dengan tujuan mengantarkan siswa menuju materi yang akan dipelajari.

Setelah melakukan apersepsi guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat menyebutkan tokoh yang berperan dalam mempersiapkan kemerdekaan dan menjelaskan peranan dari masing-masing tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru menjelaskan kembali secara singkat bahwa pendekatan yang akan dipakai adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Setelah semua siswa siap, maka proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *teams games tournaments* (TGT). Berikut ini tahap-tahap yang dilakukan dalam pembelajaran tersebut:

(1) Presentasi Kelas

Presentasi kelas dilakukan oleh guru dengan apersepsi sebagai awalnya. Guru menunjukkan contoh gambar pahlawan kepada siswa. Setelah itu guru menanyakan kepada siswa apakah ada yang tahu siapa nama tokoh yang ada digambar tersebut. Para siswa kemudian menjawab pertanyaan guru bahwa gambar tersebut adalah gambar dari Mr. Achmad Soebardjo. Pertanyaan tersebut disampaikan bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang akan dipelajari, sehingga dapat mengantarkan siswa menuju materi yang akan dipelajari.

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang dicapai yaitu; siswa dapat menyebutkan tokoh yang berperan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia dan menjelaskan peranan dari masing-masing tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Guru meminta siswa untuk mengidentifikasi 10 tokoh yang berperan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Dua orang siswa maju ke depan untuk mengidentifikasi 10 tokoh yang berperan dalam mempersiapkan kemerdekaan

Indonesia; yaitu Ir. Sukarno, Chaerul Saleh, Fatmawati, Mr. Achmad Soebardjo, Drs. Muhammad Hatta, Latif Hendraningrat, Sayuti Melik, Laksamana Tadashi Maeda, Sukarni dan Wikana.

Guru melanjutkan materi tentang peranan dari masing-masing tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Guru menunjukkan beberapa gambar tokoh kepada siswa. guru menyuruh beberapa siswa untuk mengidentifikasi gambar tersebut. Beberapa siswa berusaha untuk mengidentifikasi gambar tersebut, setelah itu siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang tokoh-tokoh yang berperan dalam persiapan kemerdekaan Indonesia.

Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada materi yang belum dipahami. Guru mengarahkan semua siswa untuk segera berkumpul dengan kelompoknya masing-masing untuk melaksanakan diskusi kelompok.

(2) Diskusi Kelompok

Sebelum diskusi dimulai guru membagi siswa menjadi 7 kelompok, yaitu kelompok Sukarno, Mohamad Hatta, Fatmawati, Mohamad Yamin, Supomo, Sayuti Melik dan Radjiman Wedyoningrat.

Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa yang memiliki kemampuan secara heterogen, yaitu 1 siswa yang memiliki kemampuan tinggi, 2 siswa memiliki kemampuan sedang dan 1 siswa memiliki kemampuan rendah. Pembagian kelompok tersebut masih sama seperti siklus I. Guru meminta semua siswa untuk bergabung dengan kelompoknya masing-masing.

Guru membagikan soal Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada masing-masing kelompok. Soal LKS ini harus dikerjakan secara berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing. Siswa saling berdiskusi dengan kelompoknya untuk menjawab pertanyaan yang ada di LKS. Kegiatan diskusi siswa dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 9. Siswa menyelesaikan soal LKS dengan berdiskusi dan mencari jawaban di buku.

Pada saat berdiskusi, siswa terlihat antusias, siswa mulai mencari jawaban di buku paket, buku

LKS, maupun fotokopi materi yang diberikan oleh guru. Siswa saling berpendapat dan berusaha memberikan jawabannya. Siswa bekerjasama menyelesaikan tugas dengan baik. Selama kegiatan diskusi, ada beberapa siswa yang terlihat kurang paham, kemudian siswa menanyakan pada guru. Selesai mengerjakan tugas, semua kelompok mengecek kembali pekerjaan mereka.

Selama berlangsungnya diskusi, guru terlihat berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lain dengan tujuan apabila ada siswa yang belum paham dengan soal yang ada di dalam LKS guru bisa langsung memberikan pengarahan kepada siswa.

Guru bersama siswa membahas LKS secara bersama-sama. Guru meminta semua siswa untuk duduk secara tenang pada posisi tetap bersama kelompoknya masing-masing, karena setelah ini akan dilaksanakan game turnamen.

(3) Game Turnamen

Permainan ini akan dilaksanakan setiap pertemuan. permainan pertama dilaksanakan pada tanggal 3 Juni 2015 yang dimulai pukul 10.25 WIB. Pada permainan ini diberikan 20 soal untuk satu kali

putaran dengan waktu 40 menit. Soal tersebut dibuat dalam bentuk lipatan kertas kecil, berisi pertanyaan yang di beri nomor dengan batasan waktu 2 menit untuk setiap soal. Melalui permainan ini diharapkan dapat menguji kemampuan masing-masing anggotanya. Apabila siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka akan memperoleh poin dari guru.

Guru menetapkan nama-nama siswa yang menempati meja turnamen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 dan 8 menggunakan cara bergeser tempat atau *buping* berdasarkan pada hasil game turnamen siklus I. uru menjelaskan kepada siswa bahwa mereka akan bertanding di meja turnamen yang telah disediakan.

Guru mengumumkan nama-nama siswa yang menempati meja turnamen 1, meja turnamen 2, meja turnamen 3, meja turnamen 4, meja turnamen 5, meja turnamen 6, meja turnamen 7, dan meja turnamen 8. Semua siswa mulai menempati meja turnamen masing-masing sesuai yang telah ditetapkan oleh guru.

Guru membagikan lembar skor permainan, kartu bernomor yang berjumlah 20 nomor, amplop

yang berjumlah 20 dan soal pertanyaan yang berjumlah 20 di setiap meja turnamen. Setelah itu guru menyuruh siswa untuk menata amplop yang berisi jawaban dan 20 kertas yang berisi pertanyaan di meja yang telah disediakan.

Guru menjelaskan kepada siswa tentang peraturan yang ada dalam permainan ini, hal ini bertujuan agar siswa tidak bingung ketika permainan sedang berlangsung. Guru memberikan aba-aba sebagai tanda bahwa permainan dimulai. Setiap kelompok mulai mengocok kartu untuk menentukan siap yang akan bertindak sebagai pembaca, penantang I, penantang II dan penantang III.

Siswa yang bertindak sebagai pembaca mengambil kartu bernomor yang telah disediakan untuk menentukan pertanyaan nomor berapa yang harus dia jawab. Pembaca memberikan sebuah jawaban, siswa disebelah kirinya (penantang pertama) memiliki kesempatan untuk menantang dan menyampaikan jawaban berbeda, bila ia menyatakan pas atau tidak menggunakan kesempatan tersebut, atau jika penantang kedua mempunyai jawaban berbeda dari dua jawaban pertama, penantang kedua

dapat menantang. Sementara itu, para penantang harus berhati-hati, karena mereka akan kehilangan sebuah kartu (yang telah berhasil dikumpulkan) apabila jawaban mereka salah.

Apabila setiap orang telah menjawab, menantang, atau pas, penantang kedua (pemain di sebelah kanan pembaca) mengambil amplop nomor 8 dan membacakan jawaban yang ada di dalam amplop dengan lantang atau keras. Guru berkeliling mengamati secara langsung proses penyampaian jawaban yang dilakukan pemain dan penantang sehingga dapat mengawasi kebenaran jawaban.

Pemain yang memberikan jawaban benar dapat menyimpan kartu tersebut. Apabila ada penantang memberikan suatu jawaban salah, ia harus mengembalikan kartu yang ia menangkan sebelumnya (bila ada) di meja. Apabila tidak ada satupun jawaban yang benar, kartu tersebut harus di sisihkan atau disingkirkan.

Permainan berlangsung menurut arah jarum jam. Untuk putaran berikutnya, segala sesuatunya bergerak satu posisi ke kiri, yaitu penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi

penantang pertama, dan pembaca menjadi penantang kedua. Permainan berlanjut seperti yang telah ditetapkan, sampai jam pelajaran habis atau tumpukan kartu habis. Guru mengangkat tangan ke atas sebagai tanda bahwa waktu permainan telah selesai. Guru menyuruh semua siswa untuk segera menghitung jumlah kartu yang telah mereka menangkan. Siswa menuliskan sendiri poin yang telah mereka dapat pada lembar skor permainan yang telah disediakan.

2) Pertemuan Kedua Siklus II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 5 Juni 2015 pukul 07.00. Materi yang dipelajari pada pertemuan ini adalah cara menghargai jasa para tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

Guru mengondisikan siswa sebelum memulai pelajaran. Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan salam pembuka dan presensi, sambil melakukan presensi guru menanyakan kabar siswa dan melakukan pembicaraan ringan untuk memberikan rasa akrab antara guru dan siswa.

Guru melakukan apersepsi dengan menunjukkan gambar kepada siswa, setelah itu guru mengajukan

pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan tersebut disampaikan dengan tujuan mengantarkan siswa menuju materi yang akan dipelajari.

Setelah melakukan apersepsi, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat menyebutkan sikap positif yang dimiliki oleh para tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan yang wajib diteladani, menyebutkan cara menghargai jasa para tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia dan dapat menyebutkan contoh sikap menghargai jasa para tokoh pejuang dalam kehidupan sehari-hari. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru menjelaskan kembali secara singkat bahwa pendekatan yang akan dipakai adalah model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT).

Setelah semua siswa siap, maka proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Berikut ini tahap-tahap yang dilakukan dalam pembelajaran tersebut:

(1) Presentasi Kelas

Presentasi kelas dilakukan oleh guru dengan apersepsi sebagai awalnya. Guru menunjukan contoh gambar cara menghargai jasa para tokoh

dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Setelah itu guru menanyakan kepada siswa tentang gambar tersebut. Salah seorang siswa kemudian menjawab bahwa gambar tersebut adalah gambar taman makam pahlawan dan tugu pahlawan.

Guru menjelaskan kepada siswa bahwa dengan membangun tugu pahlawan dan menguburkan para pahlawan di taman makam pahlawan ini adalah salah satu cara untuk kita mengenang jasa para pahlawan agar kita lebih menghargai jasa para pahlawan. Pertanyaan tersebut disampaikan bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang akan dipelajari, sehingga dapat mengantarkan siswa menuju materi yang akan dipelajari.

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang dicapai yaitu: siswa dapat menyebutkan sikap positif yang dimiliki oleh para tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan yang wajib diteladani, menyebutkan cara menghargai jasa para tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia dan dapat menyebutkan contoh sikap menghargai jasa para tokoh pejuang dalam kehidupan sehari-hari.

Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang sikap positif yang dimiliki oleh para tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia yang wajib diteladani. Seorang siswa mengacungkan tangan dan menjawab rela berkorban, rela berjuang, bertanggung jawab, berpendirian tetapi juga menghormati pendapat orang lain. Para tokoh bangsa terkenal memegang teguh pendapat dan memperjuangkan pendapatnya. Namun, ketika suatu kesepakatan bersama telah diambil dengan lapang dada mereka menerima keputusan itu, pantang menyerah, selalu berpikiran positif, selalu bersikap tenang dan tidak tergesa-gesa dalam mengambil sebuah keputusan dan tindakan.

Guru melanjutkan materi tentang cara menghargai jasa para tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia dan contoh sikap menghargai jasa para pahlawan dalam kehidupan sehari-hari. Guru selanjutnya memberikan sebuah pertanyaan kepada siswa. Guru menunjukkan beberapa gambar kepada siswa, setelah itu guru menyuruh beberapa siswa untuk mengidentifikasi gambar mana yang menunjukkan sikap menghargai

jasa para pahlawan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa maju ke depan untuk mengidentifikasi gambar tersebut. Hal ini bertujuan untuk menggali rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.

Guru selanjutnya bertanya kepada siswa apakah ada yang berbeda pendapat, karena tidak ada yang berbeda maka guru melanjutkan materi tentang contoh sikap yang menunjukkan menghargai jasa para pahlawan dalam kehidupan sehari-hari. Guru juga memberikan kesempatan untuk memahami materi dan kesempatan bertanya pada siswa yang belum jelas. Namun karena siswa tidak ada yang bertanya maka guru melanjutkan pembelajaran ke tahap selanjutnya. Guru mengarahkan semua siswa untuk segera berkumpul dengan kelompoknya masing-masing untuk melaksanakan diskusi kelompok.

(2) Diskusi Kelompok

Sebelum diskusi dimulai guru membagi siswa menjadi 7 kelompok, yaitu; Sukarno, Mohamad Hatta, Fatmawati, Mohamad Yamin, Soepomo, Sayuti Melik dan Radjiman. Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa yang memiliki kemampuan secara heterogen, yaitu 1 siswa yang memiliki kemampuan

tinggi, 2 siswa memiliki kemampuan sedang dan 1 siswa memiliki kemampuan rendah. Pembagian kelompok tersebut sama seperti pertemuan pertama. Guru meminta siswa untuk bergabung dengan kelompoknya masing-masing.

Guru membagikan soal Lembar Kerja Siswa (LKS) yang di dalamnya terdiri dari 3 soal pertanyaan yang digunakan sebagai bahan diskusi kelompok. Guru menjelaskan bahwa soal pertanyaan pada LKS tersebut digunakan untuk lebih memperdalam materi yang telah dipelajari pada presentasi kelas. Soal LKS tersebut harus dikerjakan dengan cara berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing. Siswa mulai saling berdiskusi dan bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing untuk menjawab pertanyaan yang ada di soal LKS. Kegiatan berdiskusi siswa dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 10. Siswa menyelesaikan soal LKS dengan berdiskusi dan mencari jawaban di buku.

Pada saat berdiskusi, siswa terlihat antusias, siswa mulai mencari jawaban di buku paket, buku LKS, maupun fotokopi materi yang diberikan oleh guru. Siswa juga saling berdiskusi dengan cara berpendapat dan berusaha memberikan jawabannya. Siswa bekerjasama menyelesaikan tugas dengan baik. Selama kegiatan diskusi, siswa juga mendapat dorongan dan kesempatan untuk bertanya jika ada soal LKS yang belum dipahami. Ada beberapa kelompok yang terlihat kurang paham dengan materi tertentu, kemudian siswa langsung bertanya kepada guru.

Selama berlangsungnya diskusi, guru terlihat berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lain dengan tujuan apabila ada siswa yang belum mengerti atau bingung dengan soal yang ada di dalam LKS guru bisa langsung memberikan pengarahan kepada siswa.

Guru bersama siswa mulai membahas hasil dari diskusi mereka. Guru meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk menjawab pertanyaan yang ada di LKS dengan suara lantang

keras sehingga apabila kelompok lain memiliki jawaban yang berbeda semua siswa bisa mendengarkan jawaban dari kelompok lain sehingga siswa bisa mengetahui jawaban mana yang benar.

Guru meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk mengumpulkan kembali jawaban LKS tersebut ke depan. Semua siswa untuk duduk secara tenang pada posisi tetap bersama kelompoknya masing-masing, karena setelah ini akan dilaksanakan game turnamen.

(3) Game Turnamen

Permainan ini akan dilaksanakan setiap pertemuan. Game kedua dilaksanakan pada tanggal 5 Juni 2015 yang dimulai pukul 07.25 WIB. Pada permainan ini diberikan 25 soal untuk satu kali putaran dengan waktu 45 menit. Soal tersebut dibuat dalam bentuk lipatan kertas kecil, berisi pertanyaan yang di beri nomor dengan batasan waktu 1,5 menit untuk setiap soal.

Melalui permainan ini, diharapkan dapat menguji kemampuan masing-masing anggotanya. Apabila siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka akan memperoleh poin dari guru.

Guru menetapkan nama-nama siswa yang masuk dalam kategori kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Guru menjelaskan kepada siswa bahwa mereka akan bertanding di meja turnamen yang telah disediakan.

Guru mengumumkan nama-nama siswa yang menempati meja turnamen 1, meja turnamen 2, meja turnamen 3, meja turnamen 4, meja turnamen 5, meja turnamen 6, meja turnamen 7, dan meja turnamen 8. Semua siswa menempati meja turnamen masing-masing sesuai yang telah ditetapkan oleh guru.

Guru membagikan lembar skor permainan, kartu bernomor yang berjumlah 25 nomor, amplop yang berjumlah 25 yang berisi kunci jawaban dan soal pertanyaan berjumlah 25 yang diberi nomor di setiap meja turnamen. Siswa menata amplop yang berisi jawaban dan 25 kertas yang berisi pertanyaan di meja yang telah disediakan.

Guru menjelaskan kepada siswa tentang peraturan yang ada dalam permainan ini, hal ini bertujuan agar siswa tidak bingung ketika permainan sedang berlangsung. Setelah itu guru memberikan

aba-aba sebagai tanda permainan sudah dimulai. Setiap kelompok mulai mengocok kartu untuk menentukan siap yang akan bertindak sebagai pembaca, penantang I, penantang II dan penantang III.

Siswa yang bertindak sebagai pembaca mengambil kartu bernomor yang telah disediakan untuk menentukan pertanyaan nomor berapa yang harus dia jawab. Pembaca memberikan sebuah jawaban, siswa disebelah kirinya (penantang pertama) memiliki kesempatan untuk menantang dan menyampaikan jawaban berbeda, bila ia menyatakan pas atau tidak menggunakan kesempatan tersebut, atau jika penantang kedua mempunyai jawaban berbeda dari dua jawaban pertama, penantang kedua dapat menantang. Sementara itu, para penantang harus berhati-hati, karena mereka akan kehilangan sebuah kartu (yang telah berhasil dikumpulkan) apabila jawaban mereka salah.

Apabila setiap orang telah menjawab, menantang, atau pas, penantang kedua (pemain di sebelah kanan pembaca) mengambil amplop nomor 8 dan membacakan jawaban yang ada di dalam

amplop dengan lantang atau keras. Guru berkeliling mengamati secara langsung proses penyampian jawaban yang dilakukan pemain dan penantang sehingga dapat mengawasi kebenaran jawaban.

Pemain yang memberikan jawaban benar dapat menyimpan kartu tersebut. Apabila ada penantang memberikan suatu jawaban salah, ia harus mengembalikan kartu yang ia menangkan sebelumnya (bila ada) di meja. Apabila tidak ada satupun jawaban yang benar, kartu tersebut harus di sisihkan atau disingkirkan.

Permainan berlangsung menurut arah jarum jam. Untuk putaran berikutnya, segala sesuatunya bergerak satu posisi ke kiri, yaitu penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, dan pembaca menjadi penantang kedua. Permainan berlanjut seperti yang telah ditetapkan, sampai jam pelajaran habis atau tumpukan kartu habis. Guru berkeliling mengamati secara langsung proses penyampian jawaban yang dilakukan pemain dan penantang sehingga dapat mengawasi kebenaran jawaban.

Guru mengangkat tangan ke atas sebagai tanda bahwa waktu permainan telah selesai. Semua siswa menghitung jumlah kartu yang telah mereka menangkan dan menuliskan sendiri poin yang mereka dapat pada lembar skor permainan yang telah disediakan.

(4) Penghargaan Kelompok

Penghargaan diberikan kepada kelompok yang memiliki poin tertinggi ketika game turnamen. Poin tersebut merupakan akumulasi dari poin game yang dikalkulasikan dengan sistem pemberian skor yang telah ditentukan. Pada siklus II ini predikat *Super Team* didapat oleh kelompok Mohammad Hatta dengan 50 poin. Kelompok Sukarno mendapatkan predikat *Great Team* dengan 45 poin. Sementara *Good Team* diperoleh kelompok Supomo dengan 42,5 poin dan Fatmawati dengan 40 poin.

Perwakilan dari kelompok Mohammad Hatta yang mendapatkan poin tertinggi kemudian maju ke depan kelas untuk menerima hadiah dari guru. kelompok yang mendapatkan hadiah terlihat senang. Setelah itu seluruh siswa memberikan tepuk tangan

sebagai bentuk penghargaan terhadap teman-temannya yang memperoleh poin tertinggi.

Guru mengingatkan kembali bahwa hadiah bukanlah tujuan utama dari pembelajaran tipe TGT ini, namun ilmu yang siswa peroleh dengan kerja keras secara bersama-sama akan membuat para siswa menjadi lebih baik. Berikut ini hasil selengkapnya perolehan poin dan kriteria penghargaan tim pada tindakan siklus II

Tabel 13. Perolehan Poin dan Kriteria Penghargaan Tim Siklus II

Nama Tim	Skor Game		Skor Total	Poin Turnamen	Predikat
	I	II			
Soekarno	12	19	31	45	Great team
Mohamad Hatta	14	18	32	50	Super Team
Fatmawati	12	17	29	40	Good Team
Mohamad Yamin	13	15	28	30	
Soepomo	14	16	30	42,5	Good Team
Sayuti Melik	12	15	27	35	
Radjiman	12	12	24	32,5	

Sumber : Hasil rangkuman skor tim (lampiran 42 halaman 257)

2) Hasil Observasi Siklus II

Observasi dilakukan disetiap proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa dalam melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara keseluruhan berjalan dengan baik, meskipun masih terdapat kekurangan. Guru sudah menjalankan langkah-langkah model pembelajaran TGT secara runtut. Berikut ini tahap-tahap yang dilakukan dalam pembelajaran tersebut:

a) Presentasi Kelas

Pembelajaran dimulai dengan guru memperkenalkan materi kepada siswa tentang tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia dan Cara menghargai jasa para tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan. Siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dengan sungguh-sungguh.

Guru berusaha menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dengan cara mengajukan sebuah pertanyaan kepada siswa dengan cara menunjukkan contoh gambar pahlawan, tugu pahlawan dan taman makam pahlawan. Hal ini dilakukan

agar siswa tertarik dengan materi. Guru memberikan kesempatan kepada siswa jika ingin berpendapat..

b) Diskusi Kelompok

Setelah presentasi kelas selesai, selanjutnya guru membagi siswa menjadi 7 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa yang memiliki kemampuan secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik. Siswa segera berkumpul dengan kelompoknya masing-masing sesuai dengan yang telah ditentukan. Guru membagikan LKS yang berisi 3 soal kepada masing-masing kelompok.

Semua siswa saling bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing dalam mengerjakan LKS. Siswa saling berdiskusi dengan kelompoknya dalam menjawab pertanyaan yang ada di LKS. Guru memberikan pengarahan kepada siswa untuk saling berdiskusi dengan kelompoknya. Siswa saling berdiskusi dengan kelompoknya untuk menjawab pertanyaan yang ada di LKS. Guru mulai berkeliling mengawasi jalannya diskusi dengan tujuan apabila ada siswa yang tidak paham dengan pertanyaan yang ada di LKS guru bisa langsung mendatangi siswa tersebut.

c) Game Turnamen

Permainan ini diawali dengan pembagian kelompok meja turnamen. Guru mengumumkan nama-nama siswa yang akan bermain di meja turnamen berdasarkan kemampuan yang sama. Meja 1 dan 2 untuk siswa yang memiliki kemampuan tinggi, meja 3, 4, 5 dan 6 untuk siswa yang memiliki kemampuan sedang, lalu meja 7 dan 8 untuk siswa yang memiliki kemampuan rendah.

Guru menyuruh siswa untuk menempati meja permainan yang telah ditentukan. Semua siswa mulai menempati masing-masing meja turnamen yang telah ditentukan oleh guru. Pada pertemuan pertama guru membagikan lembar skor permainan, kartu bernomor yang berjumlah 20 nomor, amplop yang berjumlah 20 yang berisi kunci jawaban dan soal pertanyaan berjumlah 20 yang diberi nomor untuk pertemuan pertama. Sedangkan untuk pertemuan ke dua guru membagikan lembar skor permainan, kartu bernomor yang berjumlah 25 nomor, amplop yang berjumlah 25 yang berisi kunci jawaban dan soal pertanyaan berjumlah 25 yang diberi nomor .

Selanjutnya guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang peraturan dari permainan yang akan dilakukan. Sebelum permainan dimulai semua siswa

mengambil kartu bernomor tersebut, siswa yang mengambil kartu yang bernomor tertinggi akan bertindak sebagai pembaca 1 sedangkan sebelah kirinya akan bertindak sebagai penantang I dan sebelah kiri dari penantang I akan bertindak sebagai penantang ke II. Siswa yang bertindak sebagai pembaca I berhak mengambil kartu bernomor sebelum menjawab pertanyaan. Siswa akan menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang tertera pada kartu tersebut. Guru mulai mengawasi jalannya turnamen dengan cara berkeliling dari meja 1 sampai meja 8. Semua siswa terlihat siswa saling bersaing untuk mendapatkan poin tertinggi ketika permainan.

Guru meminta siswa untuk segera menghitung banyaknya kartu yang telah mereka menangkan serta menuliskan poin yang telah mereka peroleh pada lembar skor permainan yang telah disediakan. Selanjutnya siswa mulai menuliskan jumlah skor yang telah mereka peroleh ketika permainan ke dalam lembar skor yang telah disediakan

d) Penghargaan Kelompok

Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki poin tertinggi ketika permainan.

Selanjutnya perwakilan dari kelompok Mohamad Hatta maju ke depan untuk menerima hadiah dari guru.

3). Hasil Angket Minat Belajar IPS Siklus II

Selain melakukan observasi secara langsung, juga dilakukan penyebaran angket minat terhadap semua siswa kelas V SD N Bleber I yang berjumlah 28 anak, yang terdiri dari 13 laki-laki dan 15 perempuan. Siswa diharuskan untuk mengisi angket yang diberikan oleh peneliti. Kemudian data yang diperoleh disajikan dengan angka-angka dari jumlah skor yang diperoleh dari masing-masing siswa.

Berdasarkan data angket yang diperoleh, dapat diketahui minat siswa terhadap mata pelajaran IPS tinggi. Perolehan angket minat belajar IPS pada pra tindakan dapat dilihat pada tabel berikut.

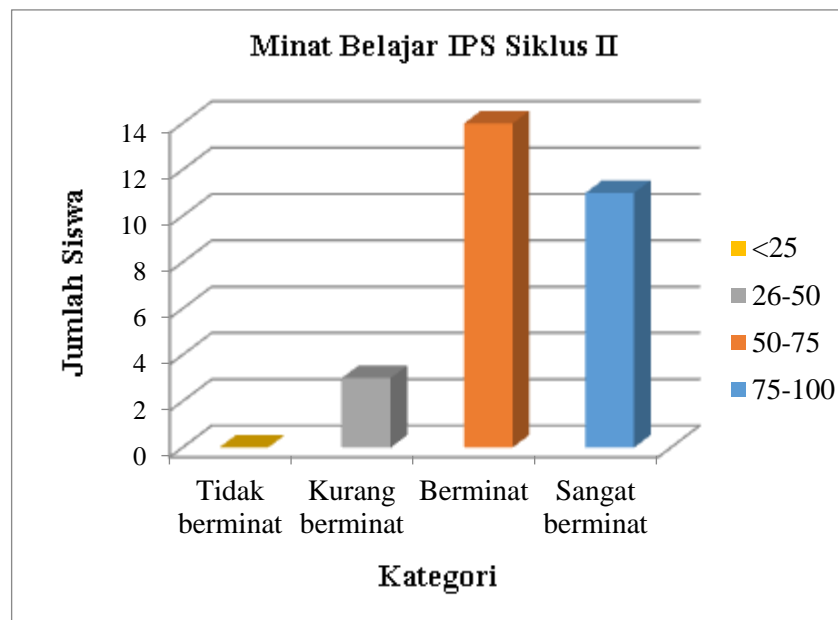
Tabel 14. Rentang Skor Minat Belajar IPS Siklus II

Skor	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)
76 - 100	Sangat berminat	11	39,29
51 - 75	Berminat	14	50
26 - 25	Kurang Berminat	3	10,71
≤ 25	Tidak berminat	0	0

Sumber : Skor minat belajar IPS siklus II (lampiran 35, halaman 228)

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa siswa yang masuk dalam kategori tidak berminat dengan mata pelajaran

IPS tidak ada (0%), kategori kurang berminat sebanyak 3 siswa (10,71%), kategori berminat ada 14 siswa (50%), dan kategori sangat berminat sebanyak 11 siswa (39,29%). Dengan demikian dapat diketahui bahwa belum ada siswa yang masuk dalam kategori berminat. Berdasarkan data tersebut, maka dapat dilihat gambaran minat belajar IPS pada pra tindakan dalam bentuk diagram di bawah ini.



Gambar 10. Grafik Minat Belajar IPS Siklus II.

Berdasarkan data minat belajar IPS pada Pra tindakan, siklus I, dan siklus II, maka dapat diketahui perbandingan minat belajar IPS di setiap siklusnya. Perbandingan minat belajar IPS pada pra tindakan, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel yang ada di bawah ini.

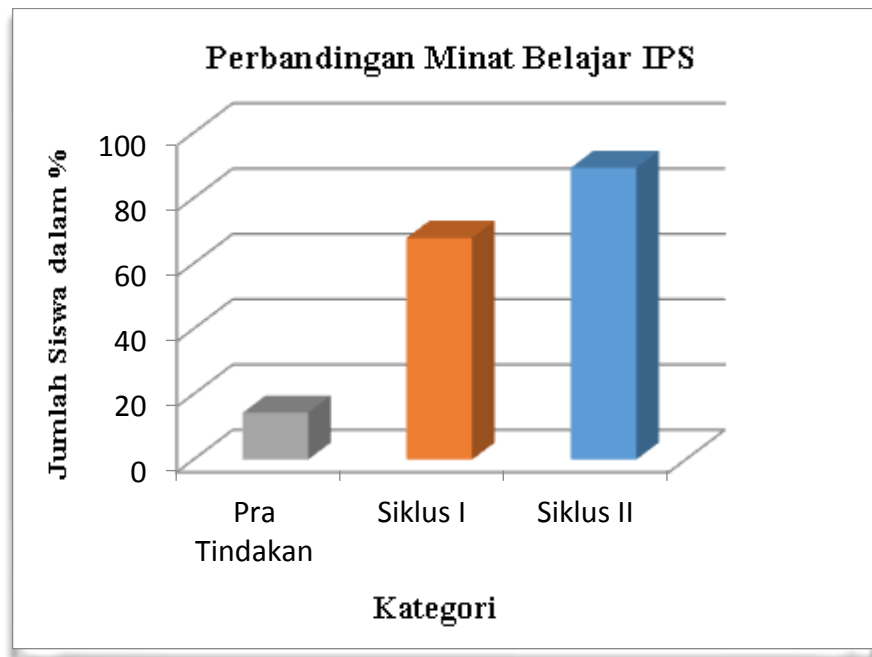
Tabel 15. Perbandingan Skor Minat Belajar IPS pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Skor	Kategori	Banyaknya Siswa dalam %		
		Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
76 -100	Sangat berminat	0	17,86	39,29
51 - 75	Berminat	14,29	50	50
26 - 50	Kurang berminat	85,71	32,14	10,71
≤ 25	Tidak berminat	0	0	0

Sumber: Skor minat belajar IPS pra tindakan, siklus I, dan siklus II (lampiran 33 halaman 226, lampiran 34 halaman 227, lampiran 35 halaman 228).

Berdasarkan data pada tabel tersebut dapat diketahui bahwa presentase siswa yang minimal masuk dalam kategori berminat dari pra tindakan ke siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan. Pada pra tindakan, siswa yang minimal masuk dalam kategori berminat tidak ada atau 14,29 %. Pada siklus I siswa minimal masuk dalam kategori berminat meningkat menjadi 67,86%, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 89,29%. Dengan demikian dapat diketahui bahwa peningkatan Minat Belajar IPS dari Pra tindakan ke siklus I sebesar 67,86%, sedangkan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 21,43%.

Berdasarkan data tersebut, maka gambaran peningkatan minat belajar IPS pada pra tindakan, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada gambar diagram di bawah ini.



Gambar 11. Grafik Perbandingan Minat Belajar IPS antar Siklus

Hasil observasi siklus II diperkuat dengan hasil angket minat belajar IPS menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan minat belajara IPS Siswa

3) Refleksi Siklus II

Pada siklus II, guru sudah melakukan langkah-langkah perbaikan terhadap proses pembelajaran yang masih perlu diperbaiki pada siklus I. Perbaikan dapat berjalan efektif karena siswa dan guru sudah menjalankan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sesuai dengan

perencanaan. Langkah-langkah perbaikan pada proses pembelajaran siklus II tersebut berdampak pada beberapa minat siswa yang masih kurang terhadap pelajaran IPS sebelumnya. minat siswa terhadap pembelajaran IPS pada siklus II mengalami peningkatan. Pada kegiatan siklus II didapatkan hasil berikut

- 1) Ketika penyampaian materi, guru berusaha menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Hal ini dapat dilihat ketika siswa berusaha menemukan informasi atau konsep-konsep yang akan dipelajari.
- 2) Adanya pemberian penghargaan kepada kelompok yang memiliki poin tertinggi ketika game tunamen.

Perbaikan-perbaikan yang dilakukan itu membuahkan hasil bahwa terdapat 89,29% siswa yang minimal mencapai kategori berminat. Dengan demikian sudah mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang ditentukan. Walaupun demikian, masih terdapat tiga siswa yang masuk dalam kategori kurang berminat. ketiga siswa tersebut kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran IPS. Untuk itu, guru dapat memberikan perhatian lebih dengan cara memberikan dorongan dan bimbingan agar siswa tertarik dengan pelajaran IPS.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran IPS sebelum diberi tindakan, diketahui bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru.

Guru masih menekankan pada ceramah dalam penyampaian materi, sehingga siswa lebih banyak mendengarkan dan terlihat bosan karena siswa menjadi pasif. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2005: 206) mengungkapkan bahwa metode ceramah seperti itu memiliki kekurangan, yaitu (1) kegiatan pengajaran menjadi verbalisme; (2) siswa yang lebih tanggap dari visual akan menjadi rugi dan siswa yang lebih tanggap auditifnya dapat lebih besar menerimanya; (3) bila terlalu lama membosankan; sulit mengontrol sejauh mana perolehan belajar siswa; dan (5) menyebabkan anak didik pasif.

Ketika pembelajaran sedang berlangsung siswa terlihat kurang memiliki ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran IPS. Hal ini terlihat banyak siswa yang tidak memperhatikan guru ketika guru menjelaskan sesuatu, siswa memilih untuk mengobrol dengan teman, ada yang bermain sendiri, melamun dengan tatapan kosong, dan tidak konsentrasi ketika pembelajaran sedang berlangsung. Menurut Dalyono (2009: 235) menyatakan bahwa tidak adanya minat seseorang anak terhadap suatu pelajaran akan timbul kesulitan belajar. Ada tidaknya minat terhadap pelajaran dapat dilihat dari cara anak mengikuti pelajaran, lengkap tidaknya catatan, memperhatikan garis miring tidaknya dalam pelajaran tersebut.

Hasil angket juga menunjukkan bahwa siswa kurang berminat terhadap mata pelajaran IPS. Tidak ada seorang siswapun yang masuk dalam kategori sangat berminat. Masih banyak siswa yang kurang berminat terhadap mata pelajaran IPS. Maka dari itu, perlu dilaksanakan penelitian

tindakan kelas untuk meningkatkan minat belajar IPS. Tindakan yang dipilih oleh peneliti pada siklus I adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*. Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* bertujuan untuk meningkatkan minat belajar IPS.

Menurut Nur Asma (2006: 54), Model TGT adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu, siswa akan berpindah ke kelompok masing-masing yang terdiri dari beberapa siswa dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen untuk menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Sebagai ganti dari tes tertulis, setiap siswa akan bertemu seminggu sekali pada meja turnamen dengan rekan kelompok lain yang memiliki kemampuan homogen untuk membandingkan kemampuan kelompoknya dengan kelompok lain. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individu maupun secara kelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamid (Etin Solihatun & Raharjo: 6) bahwa suasana belajar dan rasa kebersamaan yang tumbuh dan berkembang diantara sesama anggota kelompok memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Proses pengembangan kepribadian yang demikian, juga membantu mereka yang kurang berminat menjadi lebih bergairah dalam belajar.

Pada siklus I, peneliti menemukan beberapa temuan. Temuan pertama adalah ketika penyampaian materi, guru kurang bisa menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Hal tersebut tidak sesuai dengan pendapat Djaali (2008: 119) menyatakan bahwa rasa ingin tahu adalah sifat seseorang yang ingin mengetahui apa saja yang ada disekitarnya. Di dalam pikiran siswa tersebut selalu timbul berbagai pertanyaan, di mana ia selalu berusaha untuk mencari jawabannya, baik dengan bertanya kepada orang lain maupun dengan mencari sendiri jawabannya.

Temuan kedua, adalah tidak adanya pemberian penghargaan (hadiah) kepada kelompok yang memiliki poin tertinggi ketika game turnamen. Hal tersebut tidak sesuai dengan pendapat Syaiful B. D dan Azswan Zain (1997:167) yang menyatakan bahwa pemberian ganjaran terhadap prestasi yang dicapai peserta didik dapat merancang untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dikemudian hari. Selain pujian dan nilai, guru juga memberikan hadiah untuk semangat belajar mereka. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Slameto (2003:181) bahwa pengajaran yang memberikan insentif (hadiah) akan membangkitkan motivasi siswa, dan mungkin minat terhadap bahan yang diajarkan akan muncul.

Meskipun terjadi peningkatan minat belajar IPS pada siklus I, namun peningkatan tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan. Masih terdapat 8 siswa yang kurang berminat terhadap mata pelajaran IPS. Maka

dari itu perlu di perlukan langkah perbaikan pada proses pembelajaran IPS siklus II.

Perbaikan pertama, Guru berusaha bisa menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dengan cara banyak mengajukan pertanyaan kepada siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugihartono, dkk. (2007: 79) bahwa perhatian siswa muncul didorong rasa ingin tahu. Oleh karena itu rasa ingin tahu perlu mendapatkan rangsangan sehingga siswa selalu memberikan perhatian terhadap materi pelajaran yang diberikan. Agar siswa berminat dan memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan guru dapat menyampaikan materi dan metode secara bervariasi, senantiasa mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, dan banyak menggunakan contoh dalam kehidupan sehari-hari untuk memperjelas konsep.

Kedua, Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki poin tertinggi ketika game turnamen. Hal yang dilakukan oleh guru tersebut sesuai dengan pendapat Slameto (2003: 181) yang menyatakan bahwa siswa-siswa yang secara teratur dan sistematis diberi hadiah karena telah bekerja dengan baik atau karena perbaikan dalam kualitas pekerjaannya, cenderung bekerja lebih baik dari pada siswa-siswa yang dimarahi atau dikritik karena pekerjaannya yang buruk atau karena tidak adanya kemajuan. Hal tersebut juga didukung Sri Anitah W, dkk. (2008: 7.28) menyatakan bahwa dalam situasi tertentu penguatan ketika pembelajaran dapat pula diberikan dalam bentuk simbol atau benda tertentu. Simbol dapat berupa tanda cek, komentar yang di tulus pada buku

siswa, berbagai warna dengan tanda tertentu misalnya merah, kuning, hijau dll. Sementara itu, benda yang bisa digunakan sebagai penguat adalah benda-benda kecil yang harganya tidak mahal, tetapi berarti bagi siswa.

Upaya-upaya perbaikan yang diterapkan pada siklus II tersebut berdampak pada meningkatnya minat siswa terhadap mata pelajaran IPS. Peningkatan minat belajar IPS di setiap siklus tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan minat belajar IPS. Model ini dapat mendorong siswa untuk tertarik ketika mengikuti pembelajaran IPS.

C. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini meneliti tentang minat siswa terhadap pembelajaran pada mata pelajaran IPS menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT
2. Minat siswa dilihat dari peningkatan skor angket minat siswa yang dilakukan pada saat awal pertemuan, siklus 1 dan siklus 2

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif pada pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah dengan presentasi kelas, kerja tim, kuis, permainan dan penghargaan tim. Dalam TGT diperlukan bimbingan lebih intensif kepada siswa sehingga pada saat diskusi tidak hanya didominasi oleh siswa yang pintar melainkan oleh semua siswa yang ikut terlibat dalam diskusi. Guru menegur siswa yang melakukan tindakan negatif seperti mengobrol, mengantuk dan mengganggu temannya yang sedang melakukan diskusi kelompok. Selanjutnya untuk mengetahui minat, siswa diberikan angket. Dari hasil angket diketahui skor minat siswa

Berdasarkan hasil penelitiandan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* dapat meningkatkan minat belajar IPS. Pada pra tindakan, persentase minat belajar IPS sebesar 14,29 %. Pada siklus I, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* yang dilakukan terjadi peningkatan minat belajar IPS sebesar 53,57%, yaitu dari 14,29 % pada pra tindakan menjadi 67,86% pada siklus I. Pada siklus II, perbaikan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* yang dilakukan pada saat presentasi kelas, dan penghargaan kelompok membuahkan hasil bahwa terjadi peningkatan minat

belajar IPS sebesar 21,43%, yaitu dari 67,86% pada siklus I meningkat menjadi 89,29% pada siklus II. Dengan demikian, pada siklus II indikator keberhasilan tindakan sudah tercapai.

B. Saran

Berdasarkan keterbatasan penelitian di atas, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi guru kelas

Guru sebaiknya selalu berusaha memperluas wawasan mengenai metode pembelajaran yang variatif dan menarik, karena siswa akan termotivasi ketika pembelajaran cukup menyenangkan bagi siswa.

2. Bagi Siswa

Hendaknya siswa memiliki minat dan meningkatkan konsentrasinya pada saat proses pembelajaran IPS agar dapat memberikan pengetahuan untuk diaplikasikan dalam masyarakat

3. Bagi Sekolah

Sekolah dalam hal ini pimpinan sekolah dapat member kesempatan bagi guru untuk mempelajari dan mempraktekkan pembelajaran-pembelajaran kooperatif dengan mengirimkan guru-guru mengikuti seminar mengenai model pembelajaran. Dengan memberikan dukungan fasilitas dan apresiasi bagi guru yang melaksanakannya dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi. (1992). *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Agus Sujanto. (2008). *Psikologi Umum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Anita Lie. (2005). *Cooperative learning mempraktekkan cooperative learning di ruang-ruang kelas*. Jakarta: PT Grasindo.
- Bimo Walgito. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Bodgan dan Taylor. (1984). *Pengantar Metode Penelitian Kualitatif*. Surabaya: Usaha Nasional.
- BSNP. (2004). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dalyono, M. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Delia Indrawati. (2010). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika pada Siswa kelas VI SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta Melalui Pembelajaran Model TGT (Teams Games Tournaments)*. Angkatan 2006 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNY. Skripsi. Yogyakarta: FIP.
- Djaali, H. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Eman Suherman, dkk (2003). *Strategi Pembelajaran Kontemporer*. Bandung : Upi: JICA; IMSTEP.
- Enonk Eno. *Kemauan dalam Psikologi Umum*. Diakses dari <http://enonkbukaneno.blogspot.com/2011/01/kemauan-dalam-psikologi-umum.html>. Pada tanggal 26 April 2012. Jam 13:00 WIB.
- Etin Solihatin & Raharjo. (2005). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fakih Samlawi dan Bunyamin Maftuh. (1998). *Konsep Dasar IPS*. Bandung: Depdikbud
- Mulyasa. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Rosda Karya.
- Mustaqim. (2001). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pustaka Pelajar Offset.
- Mustaqim dan Abdul Wahab (2003). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nur Asma. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

- Nana Sudjana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Purwanto. (2007). *Instrument Penelitian Sosial Dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rita Eka Izzaty, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, R.E. (1995). *Cooprative Learning: Theory, Research and Practice Second Edition*. Massachusetts: Allyn and Bacon Publisher.
- . (2005). *Pembelajaran Kooperatif*. (Alih Bahasa: Mohamad Nur). Surabaya: Pusat Sains matematika Sekolah UNESA
- . (2009). *Cooperative Learning Teory, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sri Anitah w, dkk.(2008). *Strategi pembelajaran di SD*. Jakarta: Depdiknas
- Sri Rumini, dkk. (1998). *Psikologi Umum*. Yogyakarta: UNY.
- Sumadi Suryabrata. (2004). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Raya Grafindo Persada.
- Sumadi Suryabrata. (2005). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Raya Grafindo Persada.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta. UNY Press.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharjo. (2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono & Supardi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Supardi. (2011). *Dasar-dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak.
- Syaiful B. D dan Aswan Zain .(1997). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- _____. (2005). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Tukiran Taniredja, dkk. (2011) *Model-model pembelajaran Inovatif*. Bandung: Rajawali. Alfabeta
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta : Kencana
- _____. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. (2006). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijaya Kusuma & Dedi Dwitagama. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Wiji Suwarno. (2009). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Wina Sanjaya. (2010). *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Kencana Prenada Media Group.
- _____. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Winkel. (2004). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yunita Ratnasari. (2011). *Pengaruh Teman Sebaya terhadap Minat Baca siswa kelas V SD Negeri Bojongsari 1 kabupaten Purbalingga. Angkatan 2007 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNY*. Skripsi. Yogyakarta: FIP.
- Zainal Aqib. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.

Lampiran 1

Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Siklus	Pertemuan	Materi dan kegiatan
	I	Pertemuan I, Rabu, 27 Mei 2015	Penyampaian materi BPUPKI, diskusi kelompok dan pelaksanaan <i>game tournaments</i>
		Pertemuan II, Jumat, 29 Mei 2015	Penyampaian materi PPKI, diskusi kelompok dan pelaksanaan <i>game tournaments</i> , penghargaan kelompok
2.	II	Pertemuan I, Rabu, 3 Juni 2015	Penyampaian materi tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia, diskusi kelompok dan pelaksanaan <i>game tournaments</i>
		Pertemuan II, Jumat, 5 Juni 2015	Penyampaian materi cara menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. diskusi kelompok, pelaksanaan <i>game tournaments</i> dan penghargaan kelompok.

Lampiran 2

Hasil *Pre-test* Siswa Kelas V

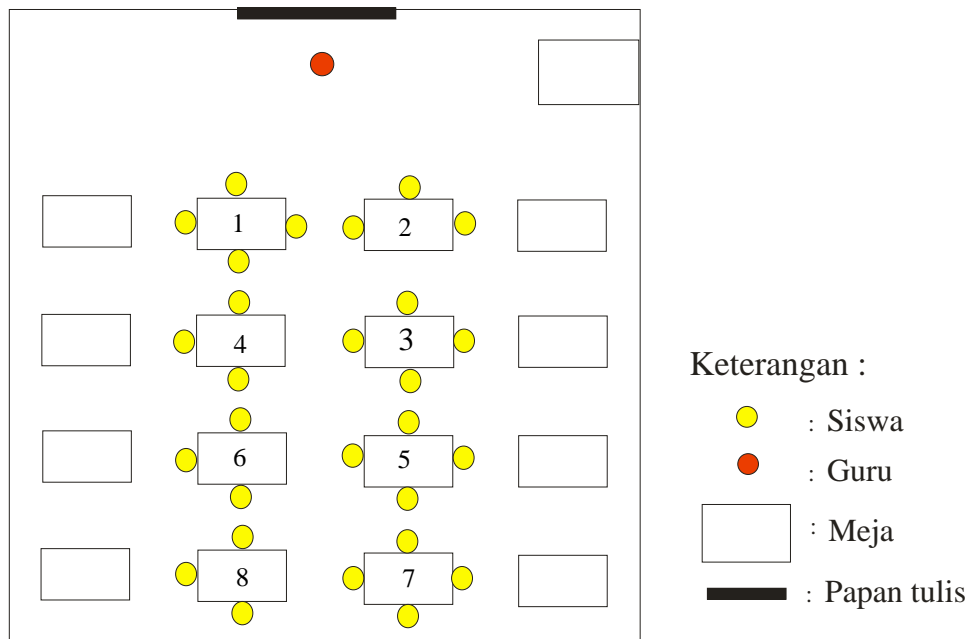
No	Inisial	Nilai
1.	AW	40
2.	ASH	45
3.	AS	45
4.	MFA	40
5.	MM	50
6.	FN	45
7.	DIP	65
8.	WNK	75
9.	AM	40
10.	RAP	60
11.	OP	75
12.	MN	75
13.	DA	55
14.	CCM	75
15.	ATS	70
16.	MH	60
17.	ENRF	70
18.	NLS	70
19.	QSD	75
20.	SZS	75
21.	BFK	65
22.	DW	75
23.	MAM	60
24.	LN	55
25.	ANH	60
26.	AP	65
27.	BSJ	55
28.	EA	70

Lampiran 3

ATURAN PERMAINAN

1. Permainan diikuti oleh seluruh siswa.
2. Semua siswa harus memainkan permainan ini pada saat yang sama.
3. Perwakilan setiap kelompok yang mempunyai kemampuan tinggi bertanding di meja turnamen nomor 1 dan 2
4. Perwakilan setiap kelompok yang mempunyai kemampuan sedang bertanding di meja turnamen nomor 3, 4 , 5 dan 6.
5. Perwakilan setiap kelompok yang mempunyai kemampuan rendah bertanding di meja turnamen nomor 7 dan 8.
6. Permainan akan dimulai setelah guru memberikan aba-aba sebagai tanda bahwa permainan telah siap dimulai
7. Semua siswa harus menarik kartu untuk menentukan siapa yang akan bertindak sebagai pembaca, penantang I, II dan III.
8. Siswa yang bertindak sebagai pembaca adalah siswa yang memiliki nomor kartu tertinggi.
9. Siswa bertindak sebagai penantang I adalah siswa yang berada disebelah kiri dari pembaca.
10. Siswa bertindak sebagai penantang II adalah siswa yang berada disebelah kiri dari penantang I.
11. Siswa bertindak sebagai penantang III adalah siswa yang berada disebelah kiri dari penantang II.
12. Pembaca pertama akan mengocok kartu dan mengambil kartu teratas, lalu membacakan dengan keras soal yang berhubungan dengan dengan nomor yang ada pada kartu, setelah itu pembaca akan mencoba menjawab.
13. Pembaca yang tidak yakin akan jawabannya diperbolehkan untuk menebak tanpa dikenai sanksi

14. Setelah pembaca memberikan jawabannya siswa yang ada di sebelah kiri (penantang I) punya pilihan untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda atau boleh melewatinya
15. Penantang ke II boleh menantang jika memiliki jawaban yang berbeda dengan dua peserta pertama.
16. Penantang harus berhati-hati karena jika jawaban yang diberikan salah, penantang harus mengembalikan kartu yang telah mereka menangkan.
17. Apabila semua peserta punya jawaban, ditantang, atau melewati pertanyaan, penantang kedua (peserta yang ada disebelah kanan pembaca) mengambil amplop yang ada di meja dan membacakan jawaban yang benar dengan keras.
18. Pemain (siswa) yang memberikan jawaban benar akan menyimpan kartunya.
19. Jika kedua penantang salah dia harus mengembalikan kartu yang telah mereka menangkan.
20. Permainan dilakukan hingga seluruh peserta mendapat giliran sebagai pembaca.
21. Untuk putaran berikutnya semua bergerak dari satu posisi ke kiri: penantang pertama menjadi pembaca, penantang ketiga menjadi penantang kedua, penantang kedua menjadi penantang pertama, dan si pembaca menjadi penantang I.
22. Permainan berlanjut sampai periode kelas berakhir atau jika kartunya habis
23. Permainan akan berakhir setelah guru memberikan aba-aba sebagai tanda bahwa waktu permainan telah selesai.
24. Pemberian poin sesuai dengan perhitungan poin yang telah ditetapkan.
25. Setiap kelompok yang memiliki poin tertinggi dalam sebuah grup berhak mendapatkan hadiah dari guru



Gambar 3.1 Posisi tempat duduk ketika dilakukan turnamen (TGT)

Lampiran 4

ATURAN DALAM MENGHITUNG POIN TURNAMEN

UNTUK PERMAINAN DENGAN EMPAT PEMAIN

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai tengah tengah	Seri nilai rendah	Seri nilai tertinggi 3 macam	Seri nilai terendah 3 macam	Seri 4 macam	Seri nilai tertinggi dan terendah
Peraih skor tertinggi	60 poin	50	60	60	50	60	40	50
Peraih skor tengah atas	40 poin	50	40	40	50	30	40	50
Peraih skor tengah bawah	30 poin	30	40	30	50	30	40	30
Peraih skor terendah	20 poin	20	20	30	20	30	40	30

UNTUK PERMAINAN DENGAN TIGA PEMAIN

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai terendah	Seri 3 macam
Peraih skor tertinggi	60	50	60	40
Peraih skor tengah	40	50	30	40
Peraih skor terendah	20	20	30	40

Lampiran 5

KELOMPOK DISKUSI

Kelompok 1 (Sukarno)

1. WNK
2. RAP
3. BFK
4. AW

Kelompok 2 (Mohamad Hatta)

1. OP
2. DIP
3. MAM
4. AM

Kelompok 3 (Fatmawati)

1. MN
2. AP
3. MH
4. MF

Kelompok 4 (Mohamad Yamin)

1. QSD
2. EA
3. AN
4. MM

Kelompok 5 (Supomo)

1. SZ
2. ATS
3. BS
4. AS

Kelompok 6 (Sayuti Melik)

1. CC
2. NLS
3. LN
4. FN

Kelompok 7 (Radjiman)

1. DR
2. ENR
3. DA
4. AS

Lampiran 6

PENEMPATAN MEJA TURNAMEN (TGT) SECARA BUPING

No	Inisial	Tim	Nomor Meja	
			Siklus I	Siklus II
1.	WNH	Sukarno	①	①
2.	OP	Mohammad Hatta	1	1
3.	MN	Fatmawati	<u>1</u>	2
4.	QS	Mohammad Yamin	1	<u>1</u>
5.	SZ	Supomo	<u>2</u>	3
6.	CC	Sayuti Melik	②	1
7.	DR	Rajiman	2	<u>2</u>
8.	ENR	Rajiman	<u>3</u>	4
9.	NLS	Sayuti Melik	3	3
10.	ATS	Supomo	③	②
11.	EA	Mohammad Yamin	3	<u>3</u>
12.	AP	Fatmawati	④	③
13.	DIP	Muhammad Hatta	4	④
14.	BF	Sukarno	<u>4</u>	⑤
15.	RA	Sukarno	⑤	<u>4</u>
16.	MA	Mohammad Hatta	5	5
17.	MH	Fatmawati	5	5
18.	AN	Mohammad Yamin	<u>5</u>	<u>6</u>
19.	BS	Supomo	⑥	<u>5</u>
20.	LN	Sayuti Melik	6	6
21.	DA	Rajiman	<u>6</u>	7
22.	AS	Rajiman	<u>7</u>	8
23.	FN	Sayuti Melik	7	<u>7</u>
24.	AS	Supomo	7	⑦
25.	MM	Mohammad Yamin	⑦	⑥
26.	MF	Fatmawati	<u>8</u>	<u>8</u>
27.	AM	Muhammad Hatta	8	⑧
28.	AW	Sukarno	⑧	7

- ① Menunjukkan skor tertinggi pada meja 1
- 1 Menunjukkan skor tengah pada meja 1
- 1 Menunjukkan skor rendah pada meja 1

Lampiran 7

ANGKET MINAT BELAJAR IPS

I. Pengantar

1. Angket ini diedarkan kepada anda dengan maksud untuk mendapatkan informasi sehubungan dengan penelitian tentang minat belajar IPS.
2. Partisipasi anda memberikan informasi sangat kami harapkan.

II. Petunjuk Pengisian

1. Angket ini terdiri dari 25 pernyataan.
2. Tulislah terlebih dahulu identitas anda: Nama, Nomor Absen dan Kelas pada tempat yang telah disediakan.
3. Jawablah dengan jujur sesuai dengan keadaan diri anda yang sebenarnya.
4. Isilah pernyataan dengan memberikan tanda ceklist (√) pada kolom jawaban yang sudah tersedia.

Keterangan jawaban sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

5. Jika anda salah dalam menjawab, jawaban tersebut anda coret dengan memberikan tanda 2 garis (=), kemudian beri tanda coretan baru pada jawaban yang sesuai dengan keadaan diri anda.
6. Mohon diisi semua tanpa ada yang telewatkan dan terimakasih atas bantuanya.

III. IDENTITAS SISWA

Nama :

Nomor Absen :

Kelas :

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya senang membaca buku yang berkaitan dengan pelajaran IPS.				
2	<i>Saya merasa ngantuk ketika pelajaran IPS sedang berlangsung.</i>				
3	Saya merasa rugi jika tidak mengikuti pelajaran IPS.				
4	<i>Saya sering merasa bosan ketika mengikuti pelajaran IPS.</i>				
5	<i>Saya merasa senang apabila tugas IPS dari guru tidak jadi dikumpulkan.</i>				
6	<i>Jika saya mendapat tugas IPS dari guru, saya berusaha menghindar.</i>				
7	<i>Saya sering mengobrol dengan teman ketika guru menyampaikan materi pelajaran IPS.</i>				
8	Jika ada tugas IPS dari guru, saya berusaha menyelesaikan tepat waktu.				
9	<i>Saya membaca buku pelajaran lain ketika pelajaran IPS sedang berlangsung.</i>				
10	<i>Saya malas mencatat materi pelajaran IPS yang disampaikan oleh guru.</i>				
11	Saya segera memperhatikan materi pelajaran IPS, apabila di tegur oleh guru				
12	Saya menyisihkan sebagian tabungan saya untuk membeli buku pelajaran IPS.				
13	Untuk menambah pengetahuan tentang materi pelajaran IPS, saya banyak membaca buku dari berbagai sumber				
14	<i>Saya mempelajari materi IPS apabila ada</i>				

	<i>ulangan saja.</i>				
15.	Saya meluangkan waktu untuk mengulang materi pelajaran IPS di rumah.				
16.	Saya berusaha mempelajari materi IPS terlebih dahulu sebelum materi tersebut diberikan oleh guru.				
17.	<i>Saya belajar IPS jika ada PR saja.</i>				
18.	Jika saya kurang paham dengan materi yang disampaikan oleh guru, saya segera mengacungkan tangan dan bertanya.				
19.	Saya pergi ke perpustakaan untuk mencari tahu tentang materi IPS yang belum jelas.				
20.	<i>Jika ada pelajaran IPS, saya duduk di barisan paling belakang.</i>				
21.	<i>Ketika diskusi kelompok, saya lebih suka memilih untuk mengobrol dengan teman.</i>				
22.	<i>Saya berusaha menolak ketika guru menyuruh saya untuk membacakan hasil diskusi kelompok</i>				
23.	Ketika ada pelajaran IPS, saya bersemangat untuk mengikutinya.				
24.	Saya mengikuti pelajaran IPS atas keinginan sendiri.				
25.	Meskipun hasil belajar IPS kurang memuaskan, saya tetap ingin belajar IPS				

Lampiran 8

PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Pelaksanaan pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*

Hari/ Tanggal :

Siklus/ pengamatan :

Waktu :

Kelas / Semester :

Pokok bahasan :

Petunjuk Pengisian :

Tuliskan hasil pengamatan mengenai kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru!

No	Aspek yang diamati	Jawaban		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Presentasi kelas			
	a. Memperkenalkan materi kepada siswa			
	b. Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa			
2.	Kelompok (Team)			
	a. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri beberapa siswa yang heterogen			
	b. Menentukan peraturan			

	untuk semua kelompok			
	c. Memastikan semua siswa bekerja dalam kelompok			
	d. Memberikan pengarahan kepada semua siswa agar bekerjasama dengan kelompoknya			
3	Permainan (Games)			
	a. Meminta siswa untuk menempati meja permainan yang telah ditentukan			
	b. Membagikan kartu bernomor kepada siswa			
	c. Memberikan penjelasan kepada siswa tentang peraturan dari permainan yang akan dilakukan.			
4	Kompetisi (Tournaments)			
	a. Mengumumkan nama-nama siswa yang akan bermain di meja turnamen berdasarkan kemampuan yang sama			
	b. Melakukan pengawasan terhadap jalannya turnamen			
	c. Meminta siswa untuk menghitung banyaknya kartu yang mereka			

	menangkan			
	d. Meminta siswa untuk menghitung dan menuliskan poin mereka sendiri pada lembar skor permainan yang telah disediakan			
5.	Penghargaan Kelompok			
	Memberikan penghargaan kepada tim yang memiliki skor tertinggi ketika game turnamen			

Prambanan,

Observer

(_____)

NIM.

Lampiran 9

PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Pelaksanaan pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*

Hari/ Tanggal :

Siklus/ pengamatan :

Waktu :

Kelas/ Semester :

Pokok bahasan :

Petunjuk Pengisian :

Tuliskan hasil pengamatan mengenai kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa!

No	Aspek yang diamati	Jawaban		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Presentasi kelas			
	a. Memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru			
	b. Berusaha menemukan informasi atau konsep-konsep yang akan dipelajari			
2	Kelompok (Team)			
	a. Berkumpul ke dalam kelompok yang telah ditentukan			
	b. Saling bekerjasama			

	dengan kelompoknya untuk mengerjakan LKS			
	c. Saling berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing			
3.	Permainan (Games)			
	a. Menempati masing-masing meja permainan yang telah ditentukan			
	b. Menarik kartu bernomor sebagai penentu pembaca 1, penantang 1 dan penantang ke II			
	c. Mengambil kartu bernomor sebelum menjawab pertanyaan			
	d. Menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang tertera pada kartu tersebut.			
4.	Kempetisi (Tournaments)			
	a. Saling berkompetisi di meja turnamen			
	b. Mengitung banyaknya kartu yang mereka menangkan ketika permainan			
	c. Menuliskan jumlah skor yang mereka peroleh ke dalam skor permainan yang telah dibagikan			

5.	Penghargaan Kelompok			
	a. Kelompok yang memiliki poin tertinggi ketika game turnamen menerima penghargaan dari guru			

Prambanan,

Observer

(_____)

NIM.

Lampiran 10

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SD Negeri Bleber 1
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Hari / Tanggal : Rabu, 27 Mei 2015
Kelas / Semester : V / 2
Siklus/ Pertemuan : 1 / 1
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

B. Kompetensi Dasar

- 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

C. Indikator

1. Menjelaskan tentang pembentukan BPUPKI
2. Menjelaskan tentang pelaksanaan sidang pertama BPUPKI
3. Menjelaskan tentang pelaksanaan sidang kedua BPUPKI

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan tentang pembentukan BPUPKI dengan benar.
2. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan tentang pelaksanaan sidang pertama BPUPKI dengan benar.
3. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan tentang pelaksanaan sidang kedua BPUPKI dengan benar.

E. Materi Pokok

BPUPKI

F. Model dan Metode Pembelajaran

Model : Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*

Metode : Ceramah, tanya jawab dan diskusi.

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10menit)

- a. Guru membuka pelajaran dengan doa dan salam.
- b. Guru melakukan apersepsi dengan menunjukan sebuah gambar pahlawan kepada siswa.
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- d. Guru menjelaskan tentang model pembelajaranTGT.

2. Kegiatan Inti (55menit)

➤ Eksplorasi

- a. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru tentang pengertian dari BPUPKI.
- b. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang pengertian dari BPUPKI.
- c. Guru menunjukkan gambar tokoh dari BPUPKI.
- d. Siswa memperhatikan gambar tokoh dari BPUPKI

➤ Elaborasi

- a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan anggota kelompok 4 orang secara heterogen.
- b. Siswa bergabung dengan anggota kelompoknya masing-masing.
- c. Siswa diajak melakukan diskusi tentang BPUPKI .
- d. Siswa bersama kelompoknya menjawab pertanyaan dalam LKS yang telah dibagikan oleh guru
- e. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi

- f. Guru dan siswa membahas bersama hasil diskusi yang telah dikerjakan masing-masing kelompok
- g. Siswa mendapatkan penjelasan dari guru tentang tata cara permainan yang akan dilaksanakan
- h. Siswa melaksanakan permainan yang telah dijelaskan oleh guru
- Konfirmasi
 - a. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya
 - b. Guru memberikan penekanan pada hal-hal yang belum dimengerti oleh siswa
- 3. Kegiatan Akhir (5 menit)**
 - a. Siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.
 - b. Guru mengumumkan juara sementara serta poin yang diperoleh setiap kelompok.
 - c. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang rencana pembelajaran pertemuan selanjutnya.
 - d. Siswa mendengarkan pesan moral dan motivasi dari guru.
 - e. Siswa mengakhiri pelajaran dengan doa dan salam.

H. Media dan Sumber Belajar

- 1. Media:
 - a. Gambar tokoh dari BPUPKI
 - b. Lembar Kerja Siswa (LKS)
 - c. Soal untuk *games tournaments*
 - d. Lembar jawaban dari soal *games tournaments*
 - e. Kartu bernomor untuk *games tournaments*
 - f. Amplop
 - g. Nomor meja untuk *games tournaments*
- 2. Sumber Belajar:
 - a. Reni Yuliati dan Ade Munajat. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas V SD/MI. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

- b. Asy'ari, dkk. 2007. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas V SD. Jakarta: Erlangga.
- c. TIM Bina IPS. 2010. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas V Sd/MI. Jakarta: Yudhistira.

I. Penilaian

Prosedur : Penilaian Proses
Jenis : Tertulis
Instrumen Penilaian : Lembar observasi dan lembar angket

J. Kriteria Keberhasilan

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila 80% dari jumlah siswa sudah mencapai kategori berminat

Prambanan, 27 Mei 2015

Mengetahui,

Guru Kelas V



Suhartati, S. Pd.

NIP. 19861209 200902 2 004

Observer



Wita Alfi Wulandari

NIM. 08108244097

Ringkasan Materi

A. Pembentukan BPUPKI

Untuk membuktikan bahwa Jepang bersungguh-sungguh memperhatikan keinginan bangsa Indonesia untuk merdeka, Pada tanggal 1 Maret 1945 Jepang mengumumkan akan dibentuklah Badan Penyelidik Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI) yang dalam bahasa Jepangnya disebut *Dokuritsu Junbi Cosakai*. Badan ini kemudian terbentuk pada tanggal 29 April 1945, tetapi tetapi baru dilantik pada tanggal 28 Mei 1945.

BPUPKI diketuai oleh dr. Radjiman Wedyodiningrat, dibantu oleh dua ketua muda yakni Icibangase, seorang Jepang dan R. Surono orang Indonesia. Tugas pokoknya melakukan penyelidikan terhadap usaha-usaha persiapan kemerdekaan Indonesia. Untuk itulah BPUPKI membentuk panitia, yaitu:

1. Panitia Sembilan yang diketuai oleh Ir. Soekarno, tugasnya merumuskan rancangan pembukaan undang-undang dasar;
2. Panitia Perancang UUD yang diketuai oleh Ir. Soekarno (dalam panitia ini dibentuk lagi panitia kecil yang diketuai oleh Prof.Dr. Soepomo);
3. Panitia Ekonomi dan Keuangan yang diketuai oleh Drs. Moch. Hatta; Panitia Pembela Tanah Air yang diketuai oleh Abikusno Cokrosuyoso.

B. Pelaksanaan sidang BPUPKI

BPUPKI dalam melaksanakan tugasnya telah berhasil mengadakan 2 kali. Sidang itu yang dilakukan pada 2 tahap, yaitu sebagai berikut.

1. Sidang Pertama (29 Mei - 1 Juni 1945)

Dasar negara merupakan pembahasan pokok dalam sidang pertama ini. Ketua BPUPKI pada masa sidang ini meminta kepada seluruh anggota BPUPKI untuk memberi masukan, baik saran, usul maupun pendapat tentang dasar negara Indonesia yang akan dipakai apabila sudah merdeka. Permintaan dari Ketua BPUPKI itu disambut baik oleh seluruh anggota, terutama oleh 3 tokoh bangsa Indonesia yaitu:

- a. Muhammad Yamin



- b. Prof.Dr. Soepomo



- c. Ir. Soekarno.



Dari 3 tokoh Indonesia ini yang pertama mendapat kesempatan menyampaikan pendapatnya adalah Mohammad Yamin pada tanggal 29 Mei 1945. Dalam pidatonya, beliau menyampaikan *azas dasar negara kebangsaan Indonesia*. Isinya adalah:

- 1) Perikebangsaan,
- 2) Perikemanusiaan,
- 3) Periketuhanan,
- 4) Perikerakyatan,
- 5) Kesejahteraan Rakyat.

Pada tanggal 31 Mei 1945 giliran Prof.Dr. Soepomo diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya. Gagasannya sebagai berikut:

- 1) Persatuan,
- 2) Kekeluargaan,
- 3) Keseimbangan lahir dan batin,
- 4) Masyarakat,
- 5) Keadilan rakyat.

Terakhir, pada tanggal 1 Juni 1945, Ir. Soekarno menyampaikan pendapatnya tentang dasar negara. Pidatonya dinamakan *Lahirnya Pancasila*, sebagai berikut:

- 1) Kebangsaan Indonesia,
- 2) Internasionalisme atau perikemanusiaan,
- 3) Mufakat atau demokrasi,
- 4) Kesejahteraan sosial,
- 5) Ketuhanan Yang Maha Esa.

Pada saat itu, seluruh anggota hanya diminta untuk mendengarkan tentang pandangan umum pembentukan dasar negara. Setelah itu, sidang memasuki masa istirahat (reses) selama 1 bulan. Sebelum masa reses itu dilaksanakan, BPUPKI membentuk panitia kecil. Panitia kecil itu diketuai oleh Ir. Soekarno, dengan anggotanya, yaitu Drs. M. Hatta, Sutardjo Kartohadikusumo, K.H. Wachid Hasyim, Ki Bagus Hadikusumo, Otto Iskandardinata, Moh. Yamin, dan A.A. Maramis. Panitia kecil ini mempunyai tugas menampung saran, usul, gagasan dari seluruh anggota BPUPKI tentang dasar negara yang nantinya diserahkan kepada Sekretariat BPUPKI. Pada sebuah pertemuan, panitia kecil membentuk sebuah panitia kecil lainnya yang berjumlah 9 orang. Panitia kecil ini disebut *Panitia Sembilan* dan diketuai oleh Ir. Soekarno. Pada tanggal 22 Juni 1945, Panitia Sembilan berhasil merumuskan maksud dan tujuan pembentukan negara Indonesia Merdeka. Hasil kerja panitia kecil ini dinamakan *Jakarta Charter* atau Piagam Jakarta. Isinya sebagai berikut:

- 1) Ketuhanan, dengan kewajiban menjalankan syariat Islam bagi pemeluknya.
- 2) Kemanusiaan yang adil dan beradab;
- 3) Persatuan Indonesia;
- 4) Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan;
- 5) Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

2. Sidang Kedua (10 - 17 Juli 1945)

Pembahasan pokok di sidang yang kedua ini adalah rencana undang-undang

dasar dan pembukaannya. Untuk itulah BPUPKI membentuk sebuah panitia yang dinamakan *Panitia Perancang Undang-Undang Dasar*. Panitia ini diketuai oleh Ir. Soekarno dengan jumlah anggota 18 orang. Di akhir sidang kedua ini, Ir. Soekarno menyampaikan laporan hasil kerja seluruh panitia yang ada, antara lain:

- a. Pernyataan Indonesia merdeka;
- b. Pembukaan Undang-Undang Dasar;
- c. Batang Tubuh Undang-Undang Dasar.

Lampiran 11

SOAL LEMBAR KERJA SISWA (LKS) SIKLUS I PERTEMUAN I

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan cara berdiskusi dengan kelompok kalian!

1. Ketua dari BPUPKI adalah...
2. BPUPKI singkatan dari....
3. Sidang pertama BPUPKI diadakan pada tanggal....
4. Sidang BPUPKI kedua dilaksanakan pada tanggal....
5. Pembahasan pokok dalam sidang BPUPKI ke dua adalah...
6. Hasil kerja panitia sembilan dinamakan....
7. Dalam bahasa Jepang, BPUPKI disebut....
8. Salah satu isi dari pidato yang disampaikan Mohammad Yamin pada tanggal 29 Mei 1945 tentang dasar negara adalah...
9. Salah satu Isi pidato yang disampaikan Ir. Soekarno pada tanggal 1 Juni 1945 tentang dasar negara yaitu.....
10. Salah satu Isi dari pidato yang disampaikan Prof.Dr. Soepomo pada tanggal 31 Mei 1945 tentang dasar negara yaitu....

Lampiran 12

KUNCI JAWABAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) SIKLUS I PERTEMUAN I

1. Dr. Radjiman Wedyoningrat
2. Badan Penyelidik Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia
3. 29 Mei – 1 Juni 1945
4. 10-17 Juli 1945
5. Rencana Undang-undang dasar
6. Piagam Jakarta / Jakarta charter
7. Dokuritsu Junbi Cosakai
8. 1) Perikebangsaan,
2) Perikemanusiaan,
3) Periketuhanan,
4) Perikerakyatan,
5) Kesejahteraan Rakyat
9. 1) Kebangsaan Indonesia,
2) Internasionalisme atau perikemanusiaan,
3) Mufakat atau demokrasi,
4) Kesejahteraan sosial,
5) Ketuhanan Yang Maha Esa.
10. 1) Kebangsaan Indonesia,
2) Internasionalisme atau perikemanusiaan,
3) Mufakat atau demokrasi,
4) Kesejahteraan sosial,
5) Ketuhanan Yang Maha Esa.

Lampiran 13

DAFTAR PERTANYAAN UNTUK *GAMES TOURNAMENTS* SIKLUS I PERTEMUAN I

Jawablah pertanyaan yang ada di bawah ini!

1. BPUPKI dibentuk pada tanggal...
2. BPUPKI singkatan dari....
3. Dalam bahasa Jepang, BPUPKI disebut....
4. Ketua dari BPUPKI adalah...
5. Ketua dari panitia sembilan adalah...
6. Ketua dari Panitia Ekonomi dan keuangan adalah...
7. Ketua dari panitia pembela tanah air adalah...
8. Sidang pertama BPUPKI diadakan pada tanggal...
9. Pembahasan pokok dalam sidang pertama BPUPKI adalah..
10. Moh. Yamin menyampaikan pendapatnya mengenai dasar negara pada tanggal...
11. Pidato Moh. Yamin di hadapan sidang BPUPKI dinamakan
12. Prof. Dr. Soepomo menyampaikan pendapatnya mengenai dasar negara pada tanggal...
13. Ir. Soekarno menyampaikan pendapatnya mengenai dasar negara pada tanggal...
14. Pidato Ir. Soekarno di hadapan sidang BPUPKI dinamakan
15. Hasil kerja panitia 9 dinamakan....
16. Panitia perancang Undang-undang dasar diketuai oleh.....
17. Jumlah anggota dari perancang Undang-undang dasar adalah...
18. Sidang BPUPKI kedua dilaksanakan pada tanggal....
19. Persoalan yang dibahas dalam sidang BPUPKI kedua adalah tentang...
20. Pada sidang kedua BPUPKI membentuk sebuah panitia yang disebut...
21. Tanggal 29 April 1945 adalah pembentukan dari....

22. Jepang mengumumkan akan dibentuklah Badan Penyelidikan Usaha Persiapan Kemerdekaan Pada tanggal...
23. *Jakarta Charter* adalah nama lain dari....
24. Panitia Sembilan berhasil merumuskan maksud dan tujuan pembentukan negara Indonesia Merdeka pada tanggal...
25. Panitia Ekonomi dan Keuangan yang diketuai oleh....
26. BPUPKI dibentuk oleh.....
27. Pelantikan BPUPKI adalah pada tanggal....
28. BPUPKI mengadakan sidang sebanyak....
29. Panitia Sembilan dibentuk oleh....
30. Dalam menjalankan tugas BPUPKI ini, dr Radjiman Wedyoningrat dibantu oleh dua ketua muda, yakni.....dan.....

Lampiran 14

KUNCI JAWABAN PERTANYAAN UNTUK *GAMES TOURNAMENTS* SIKLUS I PERTEMUAN I

1. 29 April 1945
2. Badan Penyelidik Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia
3. Dokuritsu Junbi Cosakai
4. Dr. Radjiman Wedyoningrat
5. Ir. Soekarno
6. Drs. Moh. Hatta
7. Abikusno Cokrosuyoso
8. 29 Mei – 1 Juni 1945
9. Dasar Negara
10. 29 Mei 1945
11. Azas dasar negara kebangsaan Indonesia
12. 31 Mei 1945
13. 1 Juni 1945
14. Lahirnya Pancasila
15. Piagam Jakarta
16. Ir. Soekarno
17. 18 orang
18. 10 – 17 Juli 1945
19. Rencana Undang-undang dasar
20. Panitia Perancang Undang-undang
21. BPUPKI
22. 1 Maret 1945
23. Piagam Jakarta
24. Pada tanggal 22 Juni 1945
25. Drs. Muh. Hatta
26. Jepang

27. 28 Mei 1945
28. Dua kali
29. BPUPKI
30. Icibangase dan R. Surono

Lampiran 15

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SD Negeri Bleber 1
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Hari / Tanggal : Jum'at, 29 Mei 2015
Kelas / Semester : V/ 2
Siklus / Pertemuan : I / 2
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

B. Kompetensi Dasar

- 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

C. Indikator

1. Menjelaskan tentang pembentukan PPKI
2. Menyebutkan 3 tokoh dari PPKI
3. Menyebutkan 3 hasil dari pelaksanaan sidang PPKI

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan tentang pembentukan PPKI dengan benar.
2. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menyebutkan 3 tokoh dari PPKI dengan benar.
3. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menyebutkan 3 hasil dari pelaksanaan sidang PPKI dengan benar.

E. Materi Pokok

PPKI

F. Model dan Metode Pembelajaran

Model : Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*

Metode : Ceramah, tanya jawab dan diskusi.

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Guru membuka pelajaran dengan doa dan salam.
- b. Guru melakukan persepsi dengan menunjukkan gambar pahlawan kepada siswa.
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- d. Guru menjelaskan tentang model pembelajaran TGT.

2. Kegiatan Inti (55 menit)

➤ Eksplorasi

- a. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru tentang pengertian PPKI.
- b. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang pengertian dari PPKI.
- c. Guru menunjukkan salah satu gambar tokoh dari PPKI.
- d. Siswa memperhatikan gambar dan menyebutkan nama tokoh PPKI.

➤ Elaborasi

- a. Siswa dibagi menjadi 7 kelompok yang terdiri dari 4 orang siswa yang mempunyai kemampuan heterogen.
- b. Siswa bergabung dengan anggota kelompoknya masing-masing.
- c. Siswa diajak melakukan diskusi tentang PPKI .
- d. Siswa bersama kelompoknya menjawab pertanyaan dalam LKS yang telah dibagikan oleh guru
- e. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi
- f. Guru dan siswa membahas bersama hasil diskusi kelompok
- g. Siswa mendapatkan penjelasan dari guru tentang tata cara permainan yang akan dilaksanakan.

- h. Siswa melaksanakan permainan yang telah dijelaskan oleh guru
- Konfirmasi
 - a. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya
 - b. Guru memberikan penekanan pada hal-hal yang belum siswa pahami
- 3. Kegiatan Akhir (5 menit)**
 - a. Siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.
 - b. Guru mengumumkan juara serta poin yang diperoleh setiap kelompok.
 - c. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang rencana pembelajaran pertemuan selanjutnya.
 - d. Siswa mendengarkan pesan moral dan motivasi dari guru.
 - e. Siswa mengakhiri pelajaran dengan doa dan salam.

H. Media dan Sumber Belajar

1. Media belajar:
 - a. Gambar tokoh dari PPKI
 - b. Lembar Kerja Siswa (LKS)
 - c. Soal untuk *games tournaments*
 - d. Lembar jawaban dari soal *games tournaments*
 - e. Kartu bernomor untuk *games tournaments*
 - f. Amplop
 - g. Nomor meja untuk *games tournaments*
2. Sumber belajar:
 - a. Yulianti dan Ade Munajat. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas V SD/MI. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
 - b. Asy'ari, dkk. 2007. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas V SD. Jakarta: Erlangga.

- c. TIM Bina IPS. 2010. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas V Sd/MI.
Jakarta: Yudhistira.

I. Penilaian

Prosedur : Penilaian Proses
Jenis : Tertulis
Instrumen Penilaian : Lembar observasi dan lembar angket

J. Kriteria Keberhasilan

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila 80% dari jumlah siswa sudah mencapai kategori berminat.

Prambanan, 29 Mei 2015

Mengetahui,

Guru Kelas V



Suhartati, S. Pd.

NIP. 19861209 200902 2 004

Observer



Wita Alfi Wulandari

NIM. 08108244097

Ringkasan Materi

A. Pembentukan PPKI

BPUPKI dinyatakan telah selesai melaksanakan tugasnya, maka pada tanggal 7 Agustus 1945 dibubarkan. Untuk menggantikan lembaga tersebut dibentuklah PPKI (Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia) atau dalam bahasa Jepang dinamakan *Dokuritsu Junbi Inkai*.

Untuk kepentingan peresmian, lembaga PPKI ini dipanggil oleh Panglima Tentara Jepang untuk wilayah Asia Tenggara *Jenderal Terauchi* yang berkedudukan di Dalat, Vietnam pada tanggal 9 Agustus 1945. Jenderal Terauchi pada saat itu bukan saja meresmikan pembentukan PPKI, tetapi juga menunjuk Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta sebagai ketua dan wakil ketua dari PPKI. Selain itu juga ada hal yang sangat penting dan menunjukkan bahwa kedudukan Jepang pada saat itu sudah lemah.

Hal itu adalah pernyataan bahwa pelaksanaan kemerdekaan Indonesia diserahkan kepada bangsa Indonesia sendiri. Peristiwa yang cukup penting setelah pembentukan PPKI, yaitu penyerahan Jepang terhadap Sekutu yang dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 1945 dan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia tanggal 17 Agustus 1945. Suasana kemerdekaan yang penuh dengan gejolak tidak memungkinkan jalannya pemerintahan negara Indonesia yang baru merdeka dapat dilaksanakan sesuai dengan kehidupan negara pada umumnya yang sudah mapan. Untuk itulah bapak pendiri negara kita berinisiatif untuk segera membentuk alat kelengkapan negara melalui lembaga PPKI.

1. Tokoh-tokoh dari PPKI

a. Ir. Soekarno



b. Drs. Moh. Hatta



c. Dr. Radjiman Wedyodiningrat



2. PPKI dalam sidangnya yang dilakukan pada tanggal 18 Agustus 1945, sehari setelah negara Indonesia terbentuk berhasil membuat ketetapan sebagai berikut:
 - a. menetapkan UUD 1945 sebagai UUD Negara Kesatuan Republik Indonesia;
 - b. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta sebagai presiden dan wakil presiden;
 - c. Komite Nasional Indonesia sebagai pembantu presiden sebelum MPR dan DPR dibentuk..

Lampiran 16

SOAL LEMBAR KERJA SISWA (LKS) SIKLUS I PERTEMUAN II

Selesaikanlah soal di bawah ini dengan cara berdiskusi dengan kelompok kalian!

1. PPKI adalah singkatan dari....
2. Ketua dari PPKI adalah...
3. Salah satu hasil dari sidang PPKI adalah....
4. Dalam bahasa Jepang, PPKI disebut....
5. Wakil ketua dari PPKI adalah....
6. Panglima Tentara Jepang di wilayah Asia Tenggara bernama
7. Pada Tanggal 15 Agustus 1945, Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta dan Dr. RadjimanWedyodiningrat menghadap Marsekal Terauchi di
8. PPKI diresmikan pada tanggal....
9. Tokoh dari PPKI adalah...,dan....
10. Untuk menggantikan BPUPKI dibentuklah sebuah lembaga yang disebut....

Lampiran 17

KUNCI JAWABAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) SIKLUS I PERTEMUAN II

1. Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia.
2. Ir. Soekarno
3. a. Menetapkan UUD 1945 sebagai UUD Negara Kesatuan Republik Indonesia;
b. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta sebagai presiden dan wakil presiden;
c. Komite Nasional Indonesia sebagai pembantu presiden sebelum MPR dan DPR dibentuk.
4. Dokuritsu Junbi Linkai
5. Moh. Hatta
6. Jendral Terauchi
7. Vietnam
8. 9 Agustus 1945
9. Ir. Soekarno, Moh. Hatta, dan Dr. Radjiman Wedyoningrat
10. PPKI

Lampiran 18

DAFTAR PERTANYAAN UNTUK *GAMES TOURNAMENTS* SIKLUS I PERTEMUAN II

Jawablah pertanyaan yang ada di bawah ini!

1. BPUPKI dinyatakan telah selesai sejak tanggal.....
2. Untuk menggantikan BPUPKI dibentuklah sebuah lembaga yang disebut....
3. PPKI adalah singkatan dari....
4. Dalam bahasa Jepang, PPKI disebut....
5. PPKI diresmikan pada tanggal.....
6. PPKI diresmikan oleh....
7. Tempat peresmian PPKI adalah di...
8. Ketua dari PPKI adalah...
9. Wakil ketua dari PPKI adalah....
10. Tokoh dari PPKI adalah...,dan....
11. Sidang PPKI dilaksanakan pada tanggal....
12. Salah satu hasil dari sidang PPKI adalah....
13. Maksud pemanggilan Bung Karno dan Bung Hatta serta dr. Radjiman ke Dalat Vietnam adalah . . .
14. Panglima Tentara Jepang di wilayah Asia Tenggara bernama
15. Dalam keputusan PPKI tanggal 18 Agustus 1945, untuk sementara presiden akan dibantu
16. Berdasarkan keputusan sidang PPKI pada tanggal 18 Agustus 1945 yang ditunjuk sebagai presiden adalah....
17. Berdasarkan keputusan sidang PPKI pada tanggal 18 Agustus 1945 Muh. Hatta di tunjuk sebagai....
18. Jendral Terauchi adalah tentara Jepang untuk wilayah....
19. Dokuritsu Junbi Linkai adalah sebutan untuk....
20. Pada Tanggal 15 Agustus 1945, Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta dan Dr.RadjimanWedyodiningrat menghadap Marsekal Terauchi di

21. Berdasarkan sidang PPKI, UUD 1945 ditetapkan sebagai....
22. Berdasarkan sidang PPKI Komite Nasional Indonesia bertugas sebagai....
23. Sidang PPKI pada tanggal 18 agustus 1945 menghasilkan....poin
24. Berdasarkan sidang PPKI yang dilaksanakan pada tanggal 18 Agustus 1945, UUD Negara Republik Indonesia adalah.....
25. Pada tanggal 14 Agustus 1945 Ir. Sukarno, Drs. Muh. Hatta dan Dr. Radjiman Widyoningrat pulang dari Dalat, Saigon membawa sebuah berita....
26. Penyerahan jepang terhadap sekutu dilaksanakan pada tanggal...
27. Sebelum jepang menyerah kepada sekutu 2 kota di Jepang di bom atom oleh pihak sekutu, yaitu...dan....
28. Pemuda Indonesia mendengarkan berita kekalahan Jepang lewat....
29. Saigon adalah salah satu kota di negara.....
30. PPKI bubar pada tanggal.....

Lampiran 19

KUNCI JAWABAN PERTANYAAN UNTUK *GAMES TOURNAMENTS*

SIKLUS I PERTEMUAN II

1. 7 Agustus 1945
2. PPKI
3. Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia
4. Dokuritsu Junbi Linkai.
5. 9 Agustus 1945
6. Jendral Terauchi
7. Dalat Vietnam
8. Ir. Soekarno
9. Moh. Hatta
10. Ir. soekarno, Moh. Hatta dan dr. Radjiman
11. 18 Agustus 1945
12. a. Menetapkan UUD 1945 sebagai UUD Negara Kesatuan Republik Indonesia;
b. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta sebagai presiden dan wakil presiden;
c. Komite Nasional Indonesia sebagai pembantu presiden sebelum MPR dan DPR dibentuk.
13. Untuk meresmikan PPKI
14. Jendral Terauchi
15. Komite Nasional
16. Ir. Soekarno
17. Wakil Presiden
18. Asia tenggara
19. PPKI
20. Vietnam
21. UUD negara Republik Indonesia
22. Pembantu Presiden sebelum MPR dan DPR dibentuk
23. Ada 3

24. UUD 1945
25. Bahwa Jepang telah memutuskan untuk memerdekakan Indonesia
26. 14 Agustus 1945
27. Hiroshima dan Nagasaki
28. Radio luar negeri
29. Vietnam Selatan
30. 22 Agustus 1945

Lampiran 20

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SD Negeri Bleber 1
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Hari / Tanggal : Rabu, 3 Juni 2015
Kelas / Semester : V / 2
Siklus / Pertemuan : II / 1
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

B. Kompetensi Dasar

- 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

C. Indikator

1. Menyebutkan 10 tokoh yang berperan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia
2. Menjelaskan peranan dari masing-masing tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menyebutkan tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia dengan benar.

2. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan peranan tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia dengan benar.

E. Materi Pokok

Tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia

F. Model dan Metode Pembelajaran

Model : Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*

Metode: Ceramah, tanya jawab dan diskusi.

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Guru membuka pelajaran dengan doa dan salam.
- b. Guru melakukan apersepsi dengan menunjukkan sebuah gambar pahlawan kepada siswa.
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- d. Guru menjelaskan tentang model pembelajaran TGT.

2. Kegiatan Inti (55 menit)

➤ Eksplorasi

- a. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru tentang tokoh yang terlibat dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.
- b. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tokoh yang terlibat dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.
- c. Guru menunjukkan gambar tokoh yang terlibat dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.
- d. Siswa memperhatikan gambar tokoh yang terlibat dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

➤ Elaborasi

- a. Siswa dibagi menjadi 7 kelompok yang terdiri dari 4 orang siswa yang mempunyai kemampuan heterogen.

- b. Siswa bergabung dengan anggota kelompoknya masing-masing.
 - c. Guru membagikan LKS kepada masing-masing kelompok
 - d. Siswa diajak melakukan diskusi tentang peranan tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia .
 - e. Siswa bersama kelompoknya menjawab pertanyaan dalam LKS yang telah dibagikan oleh guru
 - f. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi
 - g. Guru dan siswa membahas bersama hasil diskusi yang telah dikerjakan oleh masing-masing kelompok
 - h. Guru menjelaskan tentang tata cara permainan yang akan segera dilaksanakan.
 - i. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang tata cara permainan yang akan dilaksanakan
 - j. Siswa melaksanakan permainan yang telah dijelaskan oleh guru
- Konfirmasi
- a. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya
 - b. Guru memberikan penekanan pada hal-hal yang belum di pahami oleh siswa
- 3. Kegiatan Akhir (5 menit)**
- a. Siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.
 - b. Guru mengumumkan juara sementara serta poin yang diperoleh setiap kelompok.
 - c. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya.
 - d. Siswa mendengarkan pesan moral dan motivasi dari guru.
 - e. Siswa mengakhiri pelajaran dengan doa dan salam.

H. Media dan Sumber Belajar

- 1. Mediat:
 - a. Gambar tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia

- b. Lembar Kerja Siswa (LKS)
- c. Soal untuk *games tournaments*
- d. Lembar jawaban dari soal *games tournaments*
- e. Kartu bernomor untuk *games tournaments*
- f. Amplop
- g. Nomor meja untuk *games tournaments*

2. Sumber Belajar:

- a. Yulianti dan Ade Munajat. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas V SD/MI. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- b. Asy'ari, dkk. 2007. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas V SD. Jakarta: Erlangga.
- c. TIM Bina IPS. 2010. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas V Sd/MI. Jakarta: Yudhistira.

I. Penilaian

Prosedur	: Penilaian Proses
Jenis	: Tertulis
Instrumen Penilaian	: Lembar observasi dan lembar angket

J. Kriteria Keberhasilan

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila 80% dari jumlah siswa sudah mencapai kategori berminat .

Prambanan, 3 Juni 2015

Mengetahui,

Guru Kelas V



Suhartati, S. Pd.

NIP. 19861209 200902 2 004

Observer



Wita Alfi Wulandari

NIM. 08108244097

Ringkasan Materi

A. Tokoh-tokoh yang terlibat dalam mempersiapkan kemerdekaan

1. Ir. Sukarno



6. Latif Hendraningrat



2. Moh. Hatta



7. Chaerul Saleh



3. Achmad Subarjo



8. Wikana



4. Laksamana Maeda



9. Sukarni



5. Fatmawati



10. Sayuti Melik



B. Peranan dari masing-masing tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan

Perlawanan yang dilakukan rakyat Indonesia untuk kemerdekaan bangsa telah melahirkan tokoh-tokoh pejuang. Mulai dari tokoh-tokoh yang berjuang melawan kekuasaan Belanda sampai tokoh-tokoh yang mempersiapkan kemerdekaan Indonesia, tanggal 17 Agustus 1945. Adapun tokoh-tokoh bangsa yang terlibat langsung dalam mempersiapkan kemerdekaan itu, antara lain:

1. Ir. Sukarno

- a. Beliau mulai aktif berjuang pada masa pergerakan nasional dengan memimpin Partai Nasional Indonesia (PNI).
- b. Pada masa pendudukan Jepang, beliau menjadi salah seorang pemimpin organisasi Putera (Pusat Tenaga Rakyat).
- c. Di dalam keanggotaan BPUPKI, beliau menjadi ketua Panitia Sembilan. Selanjutnya menjadi ketua PPKI (Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia) sebagai pengganti BPUPKI.
- d. Bung Karno menyusun konsep teks proklamasi di rumah Laksamana Tadashi Maeda bersama Bung Hatta dan Mr. Achmad Soebardjo.
- e. Bung Karno menandatangani teks Proklamasi atas nama bangsa Indonesia bersama Bung Hatta.
- f. Bung Karno membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di kediamannya di jalan Pegangsaan Timur No. 56, Jakarta

2. Drs. Muhammad Hatta

- a. Beliau mendirikan organisasi Perhimpunan Indonesia.
- b. Pada masa pendudukan Jepang, beliau dikenal dengan julukan *Dwi Tunggal* bersama Bung Karno. Beliau aktif dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia,
- c. Bung Hatta menyusun konsep teks proklamasi di rumah Laksamana Tadashi Maeda bersama Bung Karno dan Mr. Achmad Soebardjo.
- d. Bung Hatta menandatangani teks Proklamasi atas nama bangsa Indonesia bersama Bung Karno

- e. Menghadiri rapat PPKI di rumah Laksamana Maeda
 - f. Mendampingi Bung Karno dalam pembacaan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945.
3. Mr. Achmad Subarjo
 - a. Merupakan golongan tua pada saat menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia
 - b. Ia aktif dalam perjuangan pergerakan nasional
 - c. Termasuk anggota PPKI
 - d. Terlibat dalam perumusan rancangan Undang-Undang Dasar.
 - e. Turut berperan dalam menyusun konsep teks proklamasi di rumah Laksamana Tadashi Maeda bersama Bung Karno dan Bung Hatta
 4. Laksamana Tadashi Maeda
 - a. Menyediakan rumahnya dijadikan sebagai tempat pertemuan para pejuang Indonesia untuk merumuskan naskah Proklamasi Kemerdekaan pada tanggal 16 Agustus 1945
 5. Fatmawati
 - a. Ia berjasa menjahitkan Bendera Pusaka Merah Putih.
Bendera tersebut dikibarkan pada tanggal 17 Agustus 1945 di halaman rumahnya yang sekaligus tempat dibacakan naskah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Jalan Pegangsaan Timur Nomor 56 Jakarta.
 6. Latif Hendraningrat,
 - a. Pada masa pendudukan Jepang menjadi anggota Peta (Pembela Tanah Air).
 - b. Beliau adalah penggerek Bendera Merah Putih tanggal 17 Agustus 1945.
 - c. Beliau membawa Ir Soekarno dan Drs. M. Hatta ke Rengasdengklok Karawang.
 7. Chaerul Saleh
 - a. Seorang aktivis pemuda dalam pergerakan nasional.




- b. Ia menjadi anggota Angkatan Muda Indonesia pada saat pendudukan Jepang, tetapi akhirnya ia sangat dibenci oleh pihak Jepang.
 - c. Ia menjadi pemimpin pertemuan di gedung Bakteriologi Jakarta (sekarang Universitas Indonesia) yang menginginkan kemerdekaan tanpa ada peran dari PPKI. Menurutnya, PPKI merupakan bentukan Jepang.
- 8. Wikana
 - a. Aktif dalam organisasi kepemudaan pada masa Jepang
 - b. Ia merupakan wakil dari golongan muda yang menghadap Ir. Soekarno bersama Darwis untuk menyampaikan hasil rapat para pemuda Indonesia di gedung Bakteriologi.
 - c. Ia juga ikut mengusulkan agar proklamasi diadakan di Jakarta.
- 9. Sukarni
 - a. Ia aktif sebagai anggota organisasi pemuda Angkatan Baroe Indonesia dan Gerakan Rakyat Baru yang bertujuan Indonesia Merdeka. Selama pendudukan Jepang, ia bekerja di kantor berita Domei, Sandenbu, dan kantor pusat Seinendan.
 - b. Ia juga mengusulkan agar naskah proklamasi ditandatangani oleh Ir. Soekarno dan Drs. Moh Hatta sebagai wakil bangsa Indonesia (atas nama bangsa ndonesia)
- 10. Sayuti Melik
 - a. Beliau adalah tokoh pengetik naskah Proklamasi setelah ia sempurnakan dari tulisan tangan Bung Karno.





Lampiran 21




SOAL LEMBAR KERJA SISWA (LKS) SIKLUS II PERTEMUAN I

Selesaikanlah soal di bawah ini dengan cara berdiskusi dengan kelompok kalian!

1` Tuliskan nama tokoh dibawah ini ini beserta peranannya dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia

Gambar	Nama tokoh	Peranannya
<p>a.</p> 	<p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>b.</p> 	<p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>c.</p> 	<p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

<p>d.</p> 	<p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>e.</p> 	<p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>f.</p> 	<p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>g.</p> 	<p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

<p>h.</p> 	<p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>i.</p> 	<p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>j.</p> 	<p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

Lampiran 22

KUNCI JAWABAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) SIKLUS II PERTEMUAN I

a. Ir. Sukarno

- ✓ Beliau mulai aktif berjuang pada masa pergerakan nasional dengan memimpin Partai Nasional Indonesia (PNI).
- ✓ Pada masa pendudukan Jepang, beliau menjadi salah seorang pemimpin organisasi Putera (Pusat Tenaga Rakyat).
- ✓ Di dalam keanggotaan BPUPKI, beliau menjadi ketua Panitia Sembilan. Selanjutnya menjadi ketua PPKI (Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia) sebagai pengganti BPUPKI.
- ✓ Bung Karno menyusun konsep teks proklamasi di rumah Laksamana Tadashi Maeda bersama Bung Hatta dan Mr. Achmad Subarjo.
- ✓ Bung Karno menandatangani teks Proklamasi atas nama bangsa Indonesia bersama Bung Hatta.
- ✓ Bung Karno membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di kediamannya di jalan Pegangsaan Timur No. 56, Jakarta

b. Chaerul Saleh

- ✓ Seorang aktivis pemuda dalam pergerakan nasional.
- ✓ Ia menjadi anggota Angkatan Muda Indonesia pada saat pendudukan Jepang, tetapi akhirnya ia sangat dibenci oleh pihak Jepang.
- ✓ Ia menjadi pemimpin pertemuan di gedung Bakteriologi Jakarta (sekarang Universitas Indonesia) yang menginginkan kemerdekaan tanpa ada peran dari PPKI. Menurutnya, PPKI merupakan bentukan Jepang

c. Fatmawati

- ✓ Beliau adalah istri Bung Karno, dilahirkan di Bengkulu pada tahun 1923.
- ✓ Ia berjasa menjahitkan Bendera Pusaka Merah Putih.

- ✓ Bendera tersebut dikibarkan pada tanggal 17 Agustus 1945 di halaman rumahnya yang sekaligus tempat dibacakan naskah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Jalan Pegangsaan Timur Nomor 56 Jakarta.
- d. Mr. Achmad Subarjo
- ✓ Merupakan golongan tua pada saat menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia
 - ✓ Ia aktif dalam perjuangan pergerakan nasional
 - ✓ Termasuk anggota PPKI
 - ✓ Serta terlibat dalam perumusan rancangan Undang-Undang Dasar.
 - ✓ turut berperan dalam menyusun konsep teks proklamasi di rumah Laksamana Tadashi Maeda bersama Bung Karno dan Bung Hatta
- e. Drs. Muhammad Hatta
- ✓ Beliau mendirikan organisasi Perhimpunan Indonesia.
 - ✓ Pada masa pendudukan Jepang, beliau dikenal dengan julukan *Dwi Tunggal* bersama Bung Karno. Beliau aktif dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia,
 - ✓ Bung Hatta menyusun konsep teks proklamasi di rumah Laksamana Tadashi Maeda bersama Bung Karno dan Mr. Achmad Subarjo.
 - ✓ Bung Hatta menandatangani teks Proklamasi atas nama bangsa Indonesia bersama Bung Karno
 - ✓ Menghadiri rapat PPKI di rumah Laksamana Maeda
 - ✓ Mendampingi Bung Karno dalam pembacaan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945.
- f. Latif Hendraningrat,
- ✓ Pada masa pendudukan Jepang menjadi anggota Peta (Pembela Tanah Air).
 - ✓ Beliau adalah penggerak Bendera Merah Putih tanggal 17 Agustus 1945. Beliau membawa Ir Soekarno dan Drs. M. Hatta ke Rengasdengklok Karawang

- g. Sayuti Melik
 - ✓ Beliau adalah tokoh pengetik naskah Proklamasi setelah ia sempurnakan dari tulisan tangan Bung Karno.
- h. Laksamana Tadashi Maeda
 - ✓ Menyediakan rumahnya dijadikan sebagai tempat pertemuan para pejuang Indonesia untuk merumuskan naskah Proklamasi Kemerdekaan pada tanggal 16 Agustus 1945
- i. Sukarni
 - ✓ Ia aktif sebagai anggota organisasi pemuda Angkatan Baroe Indonesia dan Gerakan Rakyat Baru yang bertujuan Indonesia Merdeka. Selama pendudukan Jepang, ia bekerja di kantor berita Domei, Sandenbu, dan kantor pusat Seinendan.
 - ✓ Ia juga mengusulkan agar naskah proklamasi ditandatangani oleh Ir. Soekarno dan Drs. Moh Hatta sebagai wakil bangsa Indonesia (atas nama bangsa ndonesia)
- j. Wikana
 - ✓ Aktif dalam organisasi kepemudaan pada masa Jepang
 - ✓ Ia merupakan wakil dari golongan muda yang menghadap Ir. Soekarno bersama Darwis untuk menyampaikan hasil rapat para pemuda Indonesia di gedung Bakteriologi.
 - ✓ Ia juga ikut mengusulkan agar proklamasi diadakan di Jakarta.

Lampiran 23

DAFTAR PERTANYAAN UNTUK *GAMES TOURNAMENTS* SIKLUS II PERTEMUAN I

Jawablah pertanyaan yang ada di bawah ini!!

1. Gelar proklamator diberikan kepada.....
2. Bendera pusaka merah putih dijahit oleh...
3. Bung karno dan bung Hattamendapatkan julukan
4. Nama istri dari Ir. Sukarno adalah...
5. Pengerek bendera pada tanggal 17 Agustus 1945 adalah...
6. Yang mengusulkan agar naskah proklamasi ditandatangani oleh Ir. Soekarno dan Moh. Hatta adalah.....
7. Ir Sukarno dan Dr. Moh. Hatta diculik para pemuda pejuang ke daerah Karawang tepatnya di....
8. Achmad Subardjo pada saat perumusan teks proklamasi kemerdekaan termasuk dalam golongan
9. Ir. Sukarno membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di jalan....
10. Ir. Sukarno dan Drs. Moh. Hatta menandatangani teks proklamasi kemerdekaan Indonesia atas nama.....
11. Tokoh yang aktif menendampingi Bung Karno dalam pembacaan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945 adalah....
12. Golongan muda pada saat teks proklamasi kemerdekaan Indonesia diumumkan salah satu adalah...
13. Orang Jepang yang rumahnya dipakai untuk merumuskan teks proklamasi adalah....
14. Naskah proklamasi dirumuskan pada tanggal...
15. Yang membawa Ir. Sukarno dan Drs. Moh. Hatta ke Rengasdengklok adalah....
16. Naskah proklamasi kemerdekaan Indonesia dibacakan oleh....
17. Laksamana Tadashi Maeda, adalah seorang Angkatan Laut dari negara...

18. Laksamana Maeda, adalah teman baik dari salah satu golongan tua yaitu....
19. Sapaan akrab dari Ir. Sukarno adalah...
20. Dwi tunggal adalah julukan yang diberikan kepada...dan....

Lampiran 24

KUNCI JAWABAN UNTUK *GAMES TOURNAMENTS* SIKLUS II PERTEMUAN I

1. Ir. Sukarno
2. Fatmawati
3. Dwi Tunggal
4. Fatmawati
5. Latif Hendraningrat
6. Sukarni
7. Rengasdengklok
8. Tua
9. Jalan Pegangsaan Timur Nomor 56 Jakarta Timur.
10. Bangsa Indonesia
11. Bung Hatta (Drs. Moh. Hatta)
12. Wikana, Sukarni, Chaerul Saleh
13. Laksamana Tadashi Maeda
14. 16 Agustus 1945
15. Latif Hendraningrat
16. Ir. Sukarno
17. Jepang
18. Achmad Subarjo
19. Bung karno
20. Ir. Sukarno dan Muh. Hatta

Lampiran 25

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SD Negeri Bleber 1
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Hari/ Tanggal : Jum'at, 5 Juni 2015
Kelas/ Semester : V/ 2
Siklus/ Pertemuan : II/ 2
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

B. Kompetensi Dasar

- 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

C. Indikator

1. Menyebutkan sikap positif yang dimiliki oleh para tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan yang wajib diteladani
2. Menyebutkan cara menghargai jasa para tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.
3. Menyebutkan contoh sikap menghargai jasa para tokoh pejuang dalam kehidupan sehari-hari.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menyebutkan sikap positif yang dimiliki para tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia yang wajib diteladani dengan benar.

2. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menyebutkan cara menghargai jasa-jasa para tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia dengan benar.
3. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menyebutkan contoh sikap menghargai jasa para pahlawan dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.

E. Materi Pokok

Cara menghargai jasa para tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

F. Model dan Metode Pembelajaran

Model : Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*

Metode: Ceramah, tanya jawab dan diskusi.

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Guru membuka pelajaran dengan doa dan salam.
- b. Guru melakukan apersepsi dengan menunjukkan sebuah gambar tugu pahlawan
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- d. Guru menjelaskan tentang model pembelajaran TGT.

2. Kegiatan Inti (55 menit)

➤ Eksplorasi

- a. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru tentang sikap positif yang dimiliki oleh para tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia yang wajib diteladani
- b. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang sikap positif yang dimiliki oleh para tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia yang wajib diteladani

- c. Guru menunjukkan contoh gambar cara menghargai jasa para tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.
- d. Siswa memperhatikan gambar cara menghargai jasa para tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan.

➤ **Elaborasi**

- a. Siswa dibagi menjadi 7 kelompok yang terdiri dari 4 orang siswa yang mempunyai kemampuan heterogen.
- b. Siswa bergabung dengan anggota kelompoknya masing-masing.
- c. Guru membagikan LKS kepada masing-masing kelompok
- d. Siswa diajak melakukan diskusi tentang cara menghargai jasa-jasa para tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.
- e. Siswa bersama kelompoknya menjawab pertanyaan dalam LKS yang telah dibagikan oleh guru
- f. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi
- g. Guru dan siswa membahas bersama hasil diskusi yang telah dikerjakan masing-masing kelompok
- h. Siswa mendapatkan penjelasan dari guru tentang tata cara permainan yang akan dilaksanakan.
- i. Siswa melaksanakan permainan yang telah dijelaskan oleh guru

➤ **Konfirmasi**

- a. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya
- b. Guru memberikan penekanan pada hal-hal yang belum dipahami oleh siswa

3. Kegiatan Akhir (5 menit)

- a. Siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.
- b. Guru mengumumkan juara serta poin yang diperoleh setiap kelompok.
- c. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki poin tertinggi

- d. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang rencana pembelajaran pertemuan selanjutnya.
- e. Siswa mendengarkan pesan moral dan motivasi dari guru.
- f. Siswa mengakhiri pelajaran dengan doa dan salam.

H. Media dan Sumber Belajar

1. Media:

- a. Gambar cara menghargai jasa para tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan.
- b. Gambar contoh sikap menghargai jasa para tokoh pejuang dalam kehidupan sehari-hari
- c. Lembar Kerja Siswa (LKS)
- d. Soal untuk permainan *games tournaments*
- e. Lembar jawaban dari *games tournaments*
- f. Kartu bernomor untuk *games tournaments*
- g. Amplop
- h. Nomor meja untuk *games tournaments*

2. Sumber belajar:

- a. Yuliati dan Ade Munajat. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas V SD/MI. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- b. Asy'ari, dkk. 2007. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas V SD. Jakarta: Erlangga.
- c. TIM Bina IPS. 2010. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas V Sd/MI. Jakarta: Yudhistira

D. Penilaian

Prosedur	: Penilaian Proses
Jenis	: Tertulis
Instrumen Penilaian	: Lembar observasi dan lembar angket

J. Kriteria Keberhasilan

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila 80% dari jumlah siswa sudah mencapai kategori berminat .

Prambanan, 5 Juni 2015

Mengetahui,

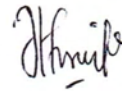
Guru Kelas V



Suhartati, S. Pd.

NIP. 19861209 200902 2 004

Observer



Wita Alfi Wulandari

NIM. 08108244097

Ringkasan Materi

1. Sikap positif yang dimiliki para tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia yang wajib diteladani.
 - a. Rela berjuang demi bangsa dan negara
 - b. Rela berkorban demi bangsa dan negara bahkan mengorbankan nyawa sekalipun.
 - c. Bertanggung jawab
 - d. Berpendirian tetapi juga menghormati pendapat orang lain. Para tokoh bangsa terkenal memegang teguh pendapat dan memperjuangkan pendapatnya. Namun, ketika suatu kesepakatan bersama telah diambil dengan lapang dada mereka menerima keputusan itu.
 - e. Pantang menyerah.
 - f. Selalu berpikiran positif.
 - g. Selalu bersikap tenang dan tidak tergesa-gesa dalam mengambil sebuah keputusan dan tindakan.
 - h. Saling menghormati
 - i. Berani
 - j. Mendahulukan kepentingan orang lain
2. Cara menghargai jasa para tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan
 - a. Memakamkan mereka di tempat yang terhormat. Para pahlawan layak dihormati dengan dikuburkan di taman makam pahlawan. Ada banyak sekali taman makam pahlawan. Di antaranya; Jakarta, Taman Makam Pahlawan ada di Kalibata.
 - b. Mengabadikan nama-nama para pahlawan sebagai nama jalan, gedung, dan sebagainya.
 - c. Membangun tugu peringatan, monumen, atau patung untuk mengenang dan menghormati jasa mereka.

- a. Memperingati peristiwa-peristiwa penting dalam perjuangan bangsa. Misalnya, memperingati Hari Pahlawan, Hari Kemerdekaan, Hari Kartini, Hari Kebangkitan Nasional, dan lain-lain.
- b. Mengisi kemerdekaan sesuai dengan bidang kita masing-masing. Sebagai pelajar, kita harus belajar secara sungguh-sungguh.
- c. Memberikan gelar dan tanda jasa
- d. Mengenang jasa pahlawan

Misalnya :

- ✓ Mengikuti upacara di sekolah, dikantor dll dilakukan acara mengheningkan cipta yang tujuannya untuk mengenang jasa para pahlawan
 - ✓ Berziarah ke taman makam pahlawan. Di sana kita menaburkan bunga dan mendoakan semoga arwahnya diterima di sisi Tuhan Yang Maha Esa.
 - ✓ Mengunjungi museum-museum sejarah pahlawan
 - ✓ Mengunjungi monumen-monumen atau tugu pahlawan
- e. Meneladani semangat kepahlawanan dan patriotisme yang ditunjukkan oleh para pahlawan.
3. Contoh sikap menghargai jasa para pahlawan dalam kehidupan sehari-hari
 - a. Bertanggung jawab sebagai warga negara

Contohnya:

- ✓ Rajin belajar



- ✓ Rajin bekerja



- b. Rela berkorban untuk kepentingan bangsa dan negara. Untuk kepentingan bangsa dan negara, kita harus mempunyai sikap rela berkorban dengan tidak mementingkan pribadi atau golongan.

Misalnya:

- ✓ Membayar pajak motor, tanah dll
- ✓ Merelakan sebagian milik pribadi untuk kepentingan umum, seperti untuk pembangunan jalan, pembuatan saluran got
- ✓ Membantu orang yang lagi kesusahan misal dengan cara memberikan sumbangan kepada korban bencana alam



- ✓ Menjadi relawan ketika terjadi bencana alam



- ✓ Mengikut kerja bakti untuk membersihkan jalan di kampung



- ✓ Mengikuti kegiatan gotong royong membangun fasilitas desa misal pos kampling



- c. Menanamkan pengertian di dalam hati, bahwa perjuangan untuk mempertahankan dan mengisi kemerdekaan merupakan ibadah sebagaimana diajarkan oleh agama.
- d. Adanya sikap saling menghormati antar manusia.

Misalnya :

- ✓ Menghormati teman yang sedang merayakan hari besar agamanya



- ✓ Memberi kesempatan teman untuk melaksanakan ibadah sesuai kepercayaanya



- ✓ Menghargai teman walau berbeda suku



- ✓ Menghormati perbedaan pendapat



- ✓ Menghormati orang yang lebih tua



- ✓ Menaati peraturan lalu lintas



- e. Bersikap dan berbuat adil terhadap sesama manusia

- ✓ Memperlakukan teman secara adil tidak membedakan








Lampiran 26

SOAL LEMBAR KERJA SISWA (LKS) SIKLUS II PERTEMUAN II

Selesaikanlah soal di bawah ini dengan cara berdiskusi dengan kelompok kalian!

1. Sebutkan 5 cara menghargai jasa para tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan!
2. Sebutkan 5 Sikap positif yang dimiliki para tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia yang wajib diteladani!
3. Gambar dibawah ini menunjukkan contoh dari sikap menghargai jasa para tokoh pejuangdalam kehidupan sehari-hari yaitu dengan cara....

Gambar	Keterangan
<p>a.</p> 	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>b.</p> 	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>c.</p> 	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

<p>d.</p> 	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>e.</p> 	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

Lampiran 27

KUNCI JAWABAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) SIKLUS II PERTEMUAN II

1.
 - a. Memakamkan mereka di tempat yang terhormat. Para pahlawan layak dihormati dengan dikuburkan di taman makam pahlawan.
 - b. Mengabadikan nama-nama para pahlawan sebagai nama jalan, gedung, dll.
 - c. Membangun tugu peringatan, monumen, atau patung untuk mengenang dan menghormati jasa mereka.
 - d. Memperingati peristiwa-peristiwa penting dalam perjuangan bangsa. Misalnya, memperingati Hari Pahlawan, Hari Kemerdekaan, Hari Kartini, Hari Kebangkitan Nasional Mengisi kemerdekaan sesuai dengan bidang kita masing-masing. Sebagai pelajar, kita harus belajar secara sungguh-sungguh.
 - f. Memberikan gelar dan tanda jasa.
 - g. Mengenang jasa pahlawan.
2.
 - a. Rela berjuang dan berkorban demi bangsa dan negara.
 - b. Bertanggung jawab.
 - c. Berpendirian tetapi juga menghormati pendapat orang lain.
 - d. Pantang menyerah.
 - e. Selalu berpikiran positif.
 - f. Selalu bersikap tenang dan tidak tergesa-gesa dalam mengambil sebuah keputusan dan tindakan.
 - g. Saling mengormati.
 - h. Berani.
 - i. Selalu mendahulukan kepentingan orang lain.
3.
 - a. Adanya sikap saling menghormati antar manusia, yaitu dengan menghormati temn yang baru merayakan hari besar agamanya.

- b. Adanya sikap saling menghormati antar manusia, yaitu dengan menghormati orang tua ketika akan berangkat sekolah mencium tangannya dan berpamitan.
- c. Bertanggung jawab sebagai warga negara, yaitu dengan cara mengikuti kegiatan bersih-bersih lingkungan sekitar tempat tinggal dengan senang hati.
- d. Adanya sikap saling menghormati antar manusia, yaitu dengan menghargai perbedaan suku
- e. Bertanggung jawab sebagai warga negara, yaitu dengan cara rajin belajar

Lampiran 28

DAFTAR PERTANYAAN UNTUK *GAMES TOURNAMENTS* SIKLUS II PERTEMUAN I

1. Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk mengenang jasa para pahlawan yaitu....
2. Salah satu sikap menghargai jasa pahlawan adalah bertanggung jawab sebagai warga negara, contohnya dalam kehidupan sehari-hari adalah.....
3. Salah satu sikap menghargai jasa pahlawan adalah adanya sikap saling menghormati antar manusia, contohnya dalam kehidupan sehari-hari adalah....
4. Salah satu sikap menghargai jasa pahlawan adalah rela berkorban untuk kepentingan bangsa dan negara, contohnya dalam kehidupan sehari-hari adalah.....
5. Membangun tugu, monumen dan patung adalah salah satu cara yang dilakukan untuk....
6. Gambar di bawah ini menunjukkan salah satu sikap menghargai jasa para pahlawan yaitu dengan cara....



7. Gambar di bawah ini menunjukkan salah satu sikap menghargai jasa para pahlawan yaitu dengan cara....



8. Dengan memberikan gelar dan tanda jasa adalah salah satu cara yang dilakukan untuk....

9. Gambar di bawah ini menunjukkan salah satu sikap menghargai jasa para pahlawan yaitu dengan cara....



10. Gambar di bawah ini menunjukkan salah satu cara yang bisa dilakukan untuk menghargai



11. Salah satu cara menghargai jasa para pahlawan adalah yaitu dengan cara menguburkan para pahlawan di....
12. Salah satu cara yang bisa dilakukan seorang pelajar dalam menghargai jasa para pahlawan yaitu
13. Melakukan ziarah kubur ke makam pahlawan dan mendoakan agar arwahnya diterima di sisi Allah SWT adalah salah satu cara yang dilakukan untuk...
14. Sikap positif yang dimiliki oleh para tokoh pejuang (pahlawan) yang wajib diteladani antara lain adalah....
15. Setiap hari senin di sekolah selalu diadakan upacara bendera, ini adalah salah satu cara yang dilakukan untuk....
16. Gambar di bawah ini menunjukkan salah satu cara yang bisa dilakukan untuk menghargai jasa para pahlawan yaitu menjadikan nama mereka menjadi.....



17. Gambar di bawah ini menunjukkan salah satu cara yang bisa dilakukan untuk mengenang jasa para pahlawan yaitu dengan cara...



18. Gambar di bawah ini menunjukkan salah satu cara yang dilakukan untuk menghargai para pahlawan yaitu dengan menjadikan nama mereka sebagai....



19. Gambar di bawah ini menunjukkan salah satu cara yang bisa dilakukan untuk menghargai



20. Gambar di bawah ini menunjukkan salah satu cara yang bisa dilakukan untuk menghargai



21. Gambar di bawah ini menunjukkan salah satu sikap menghargai jasa para pahlawan yaitu dengan cara....



22. Gambar di bawah ini menunjukkan salah satu sikap menghargai jasa para pahlawan yaitu dengan cara....



23. Gambar di bawah ini menunjukkan salah satu sikap menghargai jasa para pahlawan yaitu dengan cara....



24. Gambar di bawah ini menunjukkan salah satu sikap menghargai jasa para pahlawan yaitu dengan cara....



25. Gambar di bawah ini menunjukkan salah satu sikap menghargai jasa para pahlawan yaitu dengan cara...



Lampiran 29

KUNCI JAWABAN UNTUK *GAMES TOURNAMENTS* SIKLUS II PERTEMUAN II

1. a. Mengikuti upacara di sekolah, di kantor, dll dilakukan acara mengheningkan cipta yang tujuannya untuk mengenang jasa para pahlawan
b. Berziarah ke taman makam pahlawan. Di sana kita menaburkan bunga dan mendoakan semoga arwahnya diterima di sisi Tuhan Yang Maha Esa
c. Mengunjungi museum-museum sejarah pahlawan
d. Mengunjungi monumen-monumen atau tugu pahlawan
2. a. Membayar pajak kendaraan, bumi dan tanah
b. Rajin belajar
c. Rajin bekerja
3. a. Menghormati teman yang sedang merayakan hari besar agamanya
b. Memberi kesempatan teman untuk melaksanakan ibadah sesuai kepercayaannya
c. Menghargai teman walau berbeda suku
d. Menghormati perbedaan pendapat
e. Menghormati orang yang lebih tua
4. a. Membayar pajak motor, tanah dll
b. Menjadi relawan ketika terjadi bencana alam
c. Mengikut kerja bakti untuk membersihkan jalan di kampung
d. Membantu orang yang lagi kesusahan dengan cara memberikan sumbangan kepada korban bencana alam
e. Mengikuti kegiatan gotong royong membangun fasilitas desa, misalnya pos kampling
f. Merelakan sebagian milik pribadi untuk kepentingan umum, seperti pembangunan jalan, pembuatan saluran got.
5. Menghargai pahlawan

6. Mengikuti kegiatan gotong royong membangun fasilitas desa misal pos kampling
7. Adanya sikap saling menghormati antar manusia, yaitu menghormati orang yang baru merayakan hari besar agamanya.
8. Menghargai jasa para pahlawan
9. Rajin belajar
10. Menghargai jasa para pahlawan
11. Makam pahlawan
12. Belajar dengan rajin
13. Mengenang jasa para pahlawan
14. a. Rela berjuang demi bangsa dan negara
 - b. Rela berkorban demi bangsa dan negara bahkan mengorbankan nyawa sekalipun.
 - c. Bertanggung jawab
 - d. Berpendirian tetapi juga menghormati pendapat orang lain.
 - e. Pantang menyerah.
 - f. Selalu berpikiran positif.
 - g. Selalu bersikap tenang dan tidak tergesa-gesa dalam mengambil sebuah keputusan dan tindakan.
 - i. Saling menghormati
15. Mengenang jasa para pahlawan
16. Nama bandar udara
17. Menghargai jasa para pahlawan
18. Nama jalan
19. Jasa pahlawan
20. Jasa para pahlawan
21. Membantu orang yang lagi kesusahan
22. Menjadi relawan ketika terjadi bencana alam
23. Mengikuti kerja bakti membersihkan jalan kampung
24. Menghargai teman walau berbeda suku
25. Membantu orang yang lagi kesusahaan

Lampiran 30

Skor Angket Pra Siklus

No. Siswa	Nomor butir																									Y
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	43
2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	45
3	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	36
4	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	45
5	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	38
6	3	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	43
7	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	3	46
8	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	54
9	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	42
10	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	2	42
11	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	52
12	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	3	50
13	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	47
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	45
15	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	38
16	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	42

17	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	38
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	45
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	45
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	51
21	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	3	43
22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	3	51
23	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	3	2	1	1	2	1	42
24	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	43
25	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	46
26	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	44
27	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	45
28	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	46
X	58	51	53	51	53	50	55	48	55	50	52	50	48	50	49	42	46	47	43	50	49	49	47	47	54	1247

lampiran 31

Skor Angket Siklus I

No. Siswa	Nomor butir																									Y
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	44
2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	45
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	42
4	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	45
5	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	42
6	3	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	44
7	3	4	4	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	65
8	2	3	3	3	4	4	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	74
9	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	46
10	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	78
11	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	70
12	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	72
13	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	72
14	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	76
15	3	4	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	71
16	3	4	4	3	4	3	4	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	73

17	3	2	3	3	4	2	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	73
18	4	3	4	4	4	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	73
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	74
20	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	69
21	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	59
22	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	68
23	4	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	66
24	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	73
25	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	43
26	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	66
27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	71
28	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	63
X	82	77	76	75	75	74	78	75	68	69	76	71	67	71	68	68	68	68	63	67	64	64	63	66	64	1757

Lampiran 32

Skor Angket Siklus II

No. Siswa	Nomor butir																									Y
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	43
2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	45
3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	56
4	2	1	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	46
5	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	75
6	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	74
7	3	4	4	3	4	3	4	4	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	79
8	2	3	3	3	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	79
9	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	78
10	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	79
11	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	75
12	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	4	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	76
13	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	70
14	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	2	3	3	2	2	2	2	3	2	79
15	3	4	3	4	4	4	4	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	79
16	3	4	4	3	4	3	4	4	3	2	4	4	3	4	3	4	4	2	3	2	3	2	2	2	2	78

17	3	2	3	3	4	2	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	71
18	4	3	4	4	4	4	4	4	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	78
19	3	4	3	4	3	3	4	4	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	78
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	84
21	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	2	3	3	2	3	2	3	83
22	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	2	3	3	3	2	2	2	77
23	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	75
24	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	2	2	3	82
25	2	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	2	2	4	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	76
26	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	68
27	3	1	3	3	3	4	4	4	4	3	2	4	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	77
28	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	65
X	88	84	86	93	91	91	96	95	82	84	84	80	87	83	87	80	76	74	74	71	75	67	67	62	68	2025

Lampiran 33**SKOR MINAT BELAJAR IPS PRA TINDAKAN**

No	Inisial	Skor Pra Tindakan	Skor (%)	Keterangan
1	AW	43	46,74	Kurang berminat
2	ASH	45	48,91	Kurang berminat
3	AS	36	39,13	Kurang berminat
4	MF	45	48,91	Kurang berminat
5	MM	38	41,3	Kurang berminat
6	FN	43	46,74	Kurang berminat
7	DIP	46	50	Kurang berminat
8	WNK	54	58,7	Berminat
9	AM	42	45,65	Kurang berminat
10	RAP	42	45,65	Kurang berminat
11	OP	52	56,52	Berminat
12	MN	50	54,35	Kurang berminat
13	DA	47	51,09	Kurang berminat
14	CCM	45	48,91	Kurang berminat
15	ATS	38	41,3	Kurang berminat
16	MR	42	45,65	Kurang berminat
17	ENRF	38	41,3	Kurang berminat
18	NLS	45	48,91	Kurang berminat
19	QSD	45	48,91	Kurang berminat
20	SZS	51	55,43	Berminat
21	BFK	43	46,74	Kurang berminat
22	DR	51	55,43	Berminat
23	MAM	42	45,65	Kurang berminat
24	LN	43	46,74	Kurang berminat
25	ANH	46	50	Kurang berminat
26	AP	44	47,85	Kurang berminat
27	BSJ	45	48,91	Kurang berminat
28	EA	46	50	Kurang berminat
Jumlah				1247
Skor Tertinggi				54
Skor Terendah				38
Rata-rata				44, 53

Lampiran 34**SKOR MINAT BELAJAR IPS SIKLUS I**

No	Inisial	Skor Siklus I	Skor (%)	Keterangan
1	AW	44	47,83	Kurang berminat
2	ASH	45	48,91	Kurang berminat
3	AS	42	45,65	Kurang berminat
4	MF	45	48,91	Kurang berminat
5	MM	42	45,65	Kurang berminat
6	FN	44	47,83	Kurang berminat
7	DIP	65	70,65	Berminat
8	WNK	76	83,7	Sangat berminat
9	AM	46	50	Kurang berminat
10	RAP	69	75	Berminat
11	OP	76	82,61	Sangat berminat
12	MN	66	71,74	Berminat
13	DA	72	78,26	Berminat
14	CCM	76	82,61	Sangat berminat
15	ATS	71	77,17	Kurang berminat
16	MR	68	73,19	Berminat
17	ENRF	69	75	Berminat
18	NLS	73	79,35	Berminat
19	QSD	69	75	Berminat
20	SZS	70	76,09	Berminat
21	BFK	59	64,13	Berminat
22	DR	76	83,7	Sangat berminat
23	MAM	66	71,74	Berminat
24	LN	73	79,35	Berminat
25	ANH	43	46,74	Kurang berminat
26	AP	76	82,61	Sangat berminat
27	BSJ	71	77,17	Berminat
28	EA	63	68,48	Berminat
Jumlah				1757
Skor Tertinggi				77
Skor Terendah				42
Rata-rata				62,75

Lampiran 35**SKOR MINAT BELAJAR IPS SIKLUS II**

No	Nama	Skor siklus II	Skor (%)	Keterangan
1	AW	43	46,74	Kurang berminat
2	ASH	45	48,91	Kurang berminat
3	AS	56	60,87	Berminat
4	MF	46	50	Kurang berminat
5	MM	65	70,65	Berminat
6	FN	74	80,43	Berminat
7	DIP	69	75	Berminat
8	WNK	79	85,87	Sangat berminat
9	AM	66	71,74	Berminat
10	RAP	70	76,09	Berminat
11	OP	76	82,61	Sangat berminat
12	MN	76	82,61	Sangat berminat
13	DA	70	76,09	Berminat
14	CCM	79	85,87	Sangat berminat
15	ATS	70	76,09	Berminat
16	MR	70	76,09	Berminat
17	ENRF	76	82,61	Sangat berminat
18	NLS	78	84,78	Sangat berminat
19	QSD	78	84,78	Sangat berminat
20	SZS	84	91,3	Sangat berminat
21	BFK	72	78,26	Berminat
22	DR	77	83,7	Sangat berminat
23	MAM	71	77,17	Berminat
24	LN	73	79,35	Berminat
25	ANH	70	76,09	Berminat
26	AP	76	82,61	Sangat berminat
27	BSJ	74	80,43	Berminat
28	EA	76	82,61	Sangat berminat
Jumlah			2025	
Skor Tertinggi			84	
Skor Terendah			43	
Rata-rata			72,32	

Lampiran 36

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS I

Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*

Hari/ Tanggal : Rabu, 27 Mei 2015

Siklus/ Pertemuan : 1/ 1

Waktu : 2 x 35 menit

Kelas/ Semester : V/ 2

Pokok bahasan : BPUPKI

Petunjuk pengisian :

Tuliskan hasil pengamatan mengenai kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru!

No	Aspek yang diamati	Jawaban		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Presentasi kelas			
	a. Memperkenalkan materi kepada siswa	√		Guru menunjukkan kepada siswa beberapa gambar tokoh pahlawan kepada siswa, yaitu gambar dari Mohamad Yamin
	b. Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa		√	Guru menanyakan kepada siswa siapakah nama tokoh yang ada di gambar tersebut, tetapi siswa hanya diam tidak menjawab
2.	Kelompok (<i>Team</i>)			
	a. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri beberapa siswa yang heterogen	√		Guru membagi siswa menjadi 7 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang siswa yang memiliki kemampuan

				secara heterogen. Nama kelompok tersebut adalah Sukarno, Mohammad Hatta, Fatmawati, Mohammad Yamin, Supomo, Sayuti Melik dan Radjiman Wedyoningrat.
	b. Menentukan peraturan untuk semua kelompok	√		Guru menyampaikan peraturan yang harus dipatuhi oleh semua kelompok yaitu, bahwa semua siswa harus saling berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing.
	c. Memastikan semua siswa bekerja dalam kelompok	√		Guru berkeliling dari kelompok satu ke kelompok lain untuk memastikan bahwa semua saling berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing.
	d. Memberikan pengarahan kepada semua siswa agar bekerjasama dengan kelompoknya	√		Guru mengarahkan semua siswa agar mau saling bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing dalam mengerjakan LKS.
3	Permainan (<i>Games</i>)			
	a. Meminta siswa untuk menempati meja permainan yang telah ditentukan	√		Guru meminta semua siswa segera menempati meja permainan yang telah ditentukan.
	b. Membagikan kartu bernomor	√		Guru membagikan kartu bernomor ke setiap meja permainan
	c. Memberikan penjelasan kepada siswa tentang peraturan dari permainan yang akan dilakukan.	√		Guru menyampaikan kepada siswa tentang peraturan – peraturan yang harus dipatuhi ketika permainan
4	Kompetisi (<i>Tournaments</i>)			
	a. Mengumumkan nama-nama siswa yang akan bermain di meja turnamen berdasarkan kemampuan yang sama	√		Guru mengumumkan nama–nama siswa yang menempati masing-masing meja turnamen yang telah disediakan.
	b. Melakukan pengawasan terhadap jalannya turnamen	√		Guru mengawasi jalannya turnamen dengan cara berkeliling dari meja 1 sampai meja 8.
	c. Meminta siswa untuk menghitung banyaknya kartu yang mereka menangkan	√		Guru meminta semua siswa segera menghitung jumlah kartu yang telah mereka menangkan ketika turnamen berlangsung.
	d. Meminta siswa untuk menghitung dan	√		Guru meminta semua siswa untuk segera menghitung jumlah

	menuliskan poin mereka sendiri pada lembar skor permainan yang telah disediakan			poin yang telah mereka peroleh. Setelah siswa di suruh untuk menuliskan poin mereka sendiri pada lembar skor permainan yang telah disediakan sebelumnya.
5.	Penghargaan Kelompok			
	a. Memberikan penghargaan kepada tim yang memiliki skor tertinggi ketika turnamen		√	Guru belum mengumumkan kelompok mana saja yang mendapatkan predikat <i>Super Team</i> , <i>Great Team</i> dan <i>Good Team</i> . Guru akan mengumumkan setelah akhir siklus I

Prambanan, 27 Mei 2015

Observer

(Wita Alfi Wulandari)

NIM. 08108244097

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS I

Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*

Hari/ Tanggal : Jumat, 29 Mei 2015

Siklus/ Pertemuan : 1/ II

Waktu : 2 x 35 menit

Kelas/ Semester : V / 2

Pokok bahasan : PPKI

Petunjuk pengisian :

Tuliskan hasil pengamatan mengenai kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru!

No	Aspek yang diamati	Jawaban		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Presentasi kelas			
	a. Memperkenalkan materi kepada siswa	√		Guru menunjukkan kepada siswa sebuah gambar tokoh pahlawan kepada siswa, yaitu gambar dari Dr. Radjiman Wedyodiningrat
	b. Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa		√	Guru menanyakan kepada siswa nama tokoh yang ada di gambar tersebut. Ada beberapa siswa yang diam dan tidak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru
2.	Kelompok (Team)			
	a. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri beberapa siswa yang heterogen	√		Guru membagi siswa menjadi 7 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang siswa yang memiliki kemampuan secara heterogen. Nama kelompok tersebut adalah Sukarno,

				Mohammad Hatta, Fatmawati, Mohammad Yamin, Supomo, Sayuti Melik dan Radjiman Wedyoningrat.
	b. Menentukan peraturan untuk semua kelompok	√		Guru menyampaikan peraturan yang harus dipatuhi oleh semua kelompok yaitu, bahwa semua siswa harus saling berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing.
	c. Memastikan semua siswa bekerja dalam kelompok	√		Guru berkeliling dari kelompok satu ke kelompok lain untuk memastikan bahwa semua saling berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing.
	d. Memberikan pengarahan kepada semua siswa agar bekerjasama dengan kelompoknya	√		Guru mengarahkan semua siswa agar mau saling bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing ketika mengerjakan LKS.
3	Permainan (<i>Games</i>)			
	a. Meminta siswa untuk menempati meja permainan yang telah ditentukan	√		Guru meminta semua siswa segera menempati meja permainan yang telah ditentukan
	b. Membagikan kartu bernomor kepada siswa	√		Guru membagikan kartu bernomor ke setiap meja permainan
	c. Memberikan penjelasan kepada siswa tentang peraturan dari permainan yang akan dilakukan.	√		Guru menyampaikan kepada siswa peraturan –peraturan yang harus dipatuhi ketika permainan dilaksanakan, sehingga siswa tidak bingung ketika permainan sedang berlangsung.
4	Kompetisi (<i>Tournaments</i>)			
	a. Mengumumkan nama-nama siswa yang akan bermain di meja turnamen berdasarkan kemampuan yang sama	√		Guru mengumumkan nama –nama siswa yang menempati meja turnamen nomor 1 sampai 8.
	b. Melakukan pengawasan terhadap jalannya turnamen	√		Guru mengawasi jalannya turnamen dengan cara berkeliling dari meja 1 sampai ke meja 8.
	c. Meminta siswa untuk menghitung banyaknya kartu yang mereka menangkan	√		Guru meminta semua siswa segera menghitung jumlah kartu yang telah mereka menangkan ketika turnamen berlangsung
	d. Meminta siswa untuk menghitung dan menuliskan poin mereka sendiri pada lembar	√		Guru meminta semua siswa untuk segera menghitung jumlah poin yang telah mereka peroleh. Setelah siswa di suruh untuk

	skor permainan yang telah disediakan			menuliskan poin mereka sendiri pada lembar skor yang telah disediakan sebelumnya
5.	Penghargaan Kelompok			
	a. Memberikan penghargaan kepada tim yang memiliki skor tertinggi ketika turnamen		√	Guru mengumumkan kepada siswa bahwa predikat <i>Super Team</i> didapat oleh kelompok Sukarno dengan 50 poin. Kelompok Sayuti Melik mendapatkan predikat <i>Great Team</i> dengan 45 poin. Sementara <i>Good Team</i> diperoleh kelompok Supomo dengan 42,5 poin dan Mohammad Hatta dengan 40 poin. Pada siklus ini guru tidak memberikan hadiah kepada kelompok yang memiliki poin tertinggi, guru menyuruh semua siswa memberikan tepuk tangan kepada kelompok Sukarno karena mendapatkan poin tertinggi ketika game turnamen.

Prambanan, 29 Mei 2015

Observer

(Wita Alfi Wulandari)

NIM. 08108244097

Lampiran 37

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS II

Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*

Hari/ Tanggal : Rabu, 3 Juni 2015

Siklus/ Pertemuan : II/ I

Waktu : 2 x 35 menit

Kelas/ Semester : V/ 2

Pokok bahasan : Tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia

Petunjuk pengisian :

Tuliskan hasil pengamatan mengenai kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru!

No	Aspek yang diamati	Jawaban		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Presentasi kelas			
	a. Memperkenalkan materi kepada siswa	√		Guru menunjukkan kepada siswa beberapa gambar tokoh pahlawan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia kepada siswa, yaitu gambar dari Mr. Achmad Soebardjo
	b. Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa	√		Guru menanyakan kepada siswa nama tokoh yang ada di gambar tersebut.
2.	Kelompok (<i>Team</i>)			
	a. Membagi siswa menjadi beberapa	√		Guru membagi siswa menjadi 7 kelompok, masing-masing

	kelompok yang terdiri beberapa siswa yang heterogen			kelompok terdiri dari 4 orang siswa yang memiliki kemampuan secara heterogen.
	b. Menentukan peraturan untuk semua kelompok	√		Guru menyampaikan peraturan yang harus dipatuhi oleh semua kelompok yaitu, bahwa semua siswa harus saling berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing. Nama dari kelompok tersebut adalah Sukarno, Mohammad Hatta, Fatmawati, Mohammad Yamin, Supomo, Sayuti Melik dan Radjiman Wedyoningrat.
	c. Memastikan semua siswa bekerja dalam kelompok	√		Guru berkeliling dari kelompok satu ke kelompok lain untuk memastikan bahwa semua saling berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing.
	d. Memberikan pengarahan kepada semua siswa agar bekerjasama dengan kelompoknya	√		Guru mengarahkan semua siswa agar mau saling bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing dalam mengerjakan LKS.
3	Permainan (<i>Games</i>)			
	a. Meminta siswa untuk menempati meja permainan yang telah ditentukan	√		Guru meminta semua siswa segera menempati meja permainan yang telah ditentukan
	b. Membagikan kartu bernomor kepada siswa	√		Guru membagikan kartu bernomor ke setiap meja permainan
	c. Memberikan penjelasan kepada siswa tentang peraturan dari permainan yang akan dilakukan.	√		Guru menyampaikan kepada siswa peraturan –peraturan yang harus dipatuhi ketika permainan dilaksanakan
4	Kompetisi (<i>Tournaments</i>)			
	a. Mengumumkan nama-nama siswa yang akan bermain di meja turnamen berdasarkan kemampuan yang sama	√		Guru mengumumkan nama –nama siswa yang menempati masing-masing meja turnamen yang telah disediakan, yaitu meja no 1 sampai 8
	b. Melakukan pengawasan terhadap jalannya turnamen	√		Guru mengawasi jalannya turnamen dengan cara berkeliling dari meja 1 sampai meja 8.

	c. Meminta siswa untuk menghitung banyaknya kartu yang mereka menangkan	√		Guru meminta semua siswa segera menghitung jumlah kartu yang telah mereka menangkan ketika turnamen berlangsung.
	d. Meminta siswa untuk menghitung dan menuliskan poin mereka sendiri pada lembar skor permainan yang telah disediakan	√		Guru menyuruh semua siswa segera menghitung jumlah poin yang telah mereka peroleh. Setelah itu siswa di suruh untuk menuliskan poin mereka pada lembar skor permainan yang telah disediakan
5.	Penghargaan Kelompok			
	a. Memberikan penghargaan kepada tim yang memiliki skor tertinggi ketika turnamen		√	Guru belum mengumumkan kelompok mana saja yang mendapatkan predikat <i>Super Team</i> , <i>Great Team</i> dan <i>Good Team</i> . Guru akan mengumumkan setelah akhir siklus II.

Prambanan, 3 Juni 2015

Observer

(Wita Alfi Wulandari)

NIM. 08108244097

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS II

Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*

Hari/ Tanggal : Jum'at, 5 Juni 2015

Siklus/ pengamatan : II/ pertemuan II

Waktu : 2 x 35 menit

Kelas / Semester : V / 2

Pokok bahasan : Cara menghargai jasa para tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan

Petunjuk Pengisian :

Tuliskan hasil pengamatan mengenai kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru!

No	Aspek yang diamati	Jawaban		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Presentasi kelas			
	a. Memperkenalkan materi kepada siswa	√		Guru menunjukkan kepada siswa beberapa gambar dari contoh sikap menghargai jasa para pahlawan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gambar taman makam pahlawan dan gambar tugu pahlawan
	b. Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa	√		Guru menanyakan kepada siswa apakah gambar tersebut menunjukkan sikap menghargai jasa para pahlawan dalam kehidupan sehari-hari.
2.	Kelompok (<i>Team</i>)			
	a. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok	√		Guru membagi siswa menjadi 7 kelompok, masing-masing

	yang terdiri beberapa siswa yang heterogen			kelompok terdiri dari 4 orang siswa yang memiliki kemampuan secara heterogen. Nama kelompok tersebut adalah Sukarno, Mohammad Hatta, Fatmawati, Mohammad Yamin, Supomo, Sayuti Melik dan Radjiman Wedyoningrat.
	b. Menentukan peraturan untuk semua kelompok	√		Guru menyampaikan peraturan yang harus dipatuhi oleh semua kelompok yaitu, bahwa semua siswa harus saling berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing.
	b. Memastikan semua siswa bekerja dalam kelompok	√		Guru berkeliling dari kelompok satu ke kelompok lain untuk memastikan bahwa semua saling berdiskusi dalam kelompoknya.
	c. Memberikan pengarahan kepada semua siswa agar bekerjasama dengan kelompoknya	√		Guru mengarahkan semua siswa agar mau saling bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing ketika mengerjakan LKS.
3	Permainan (<i>Games</i>)			
	a. Meminta siswa untuk menempati meja permainan yang telah ditentukan	√		Guru meminta semua siswa segera menempati meja permainan yang telah ditentukan
	b. Membagikan kartu bernomor kepada siswa	√		Guru membagikan kartu bernomor ke setiap meja permainan
	c. Memberikan penjelasan kepada siswa tentang peraturan dari permainan yang akan dilakukan.	√		Guru menyampaikan kepada siswa peraturan –peraturan yang harus dipatuhi ketika permainan sedang berlangsung
4	Kompetisi (<i>Tournaments</i>)			
	a. Mengumumkan nama-nama siswa yang akan bermain di meja turnamen berdasarkan kemampuan yang sama	√		Guru mengumumkan nama –nama siswa yang menempati meja turnamen yang telah disediakan yaitu meja nomor 1 sampai 8
	b. Melakukan pengawasan terhadap jalannya turnamen	√		Guru mengawasi jalannya turnamen dengan cara berkeliling dari meja 1 sampai ke meja 8 untuk memastikan bahwa turnamen berlangsung dengan lancar
	c. Meminta siswa untuk menghitung banyaknya kartu yang mereka menangkan	√		Guru meminta semua siswa segera menghitung jumlah kartu yang telah mereka menangkan ketika turnamen berlangsung.

	d. Meminta siswa untuk menghitung dan menuliskan poin mereka sendiri pada lembar skor permainan yang telah disediakan	√		Guru meminta siswa segera menghitung jumlah poin yang mereka peroleh. Setelah itu siswa di suruh untuk menuliskan poin mereka pada lembar skor permainan yang telah disediakan
5.	Penghargaan Kelompok			
	a. Memberikan penghargaan kepada tim yang memiliki skor tertinggi ketika turnamen	√		Guru mengumumkan kepada siswa bahwa predikat <i>Super Team</i> didapat oleh kelompok Mohammad Hatta dengan 50 poin. Kelompok Sukarno mendapatkan predikat <i>Great Team</i> dengan 45 poin. Sementara <i>Good Team</i> diperoleh kelompok Supomo dengan 42,5 poin dan Fatmawati dengan 40 poin. Pada siklus ini guru memberikan hadiah kepada kelompok yang memiliki poin tertinggi, guru menyuruh semua siswa memberikan applouse kepada kelompok Mohammad Hatta karena mendapatkan poin tertinggi ketika game turnamen.

Prambanan, 5 Juni 2015

Observer

(Wita Alfi Wulandari)

NIM. 08108244097

Lampiran 38

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*

Hari/ Tanggal : Rabu, 27 Mei 2015

Siklus/ pengamatan : I / I

Waktu : 2 x 35 menit

Kelas/ Semester : V / II

Pokok bahasan : BPUPKI

Petunjuk Pengisian :

Tuliskan hasil pengamatan mengenai kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa!

No	Aspek yang diamati	Jawaban		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Presentasi kelas			
	a. Memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru	√		Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi BPUPKI
	b. Berusaha menemukan informasi atau konsep-konsep yang akan dipelajari		√	Beberapa siswa berusaha menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tetapi masih banyak siswa yang diam saja.
2	Kelompok (<i>Team</i>)			
	a. Berkumpul ke dalam kelompok yang telah ditentukan	√		Siswa mulai berkumpul dengan kelompoknya masing-masing sesuai dengan yang telah ditentukan oleh guru

	b. Saling bekerjasama dengan kelompoknya untuk mengerjakan LKS	√		Siswa saling bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing dalam mengerjakan LKS.
	c. Saling berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing	√		Siswa saling berdiskusi dengan kelompoknya dalam menjawab pertanyaan yang ada di LKS
3.	Permainan (<i>Games</i>)			
	a. Menempati masing-masing meja permainan yang telah ditentukan	√		Semua siswa menempati masing-masing meja permainan yang telah ditentukan oleh guru.
	b. Menarik kartu bernomor sebagai penentu pembaca 1, penantang 1 dan penantang ke II	√		Sebelum permainan dimulai semua siswa mengambil kartu bernomor tersebut, siswa yang mengambil kartu yang bernomor tertinggi akan bertindak sebagai pembaca 1 sedangkan sebelah kirinya akan bertindak sebagai penantang I dan sebelah kiri dari penantang I akan bertindak sebagai penantang ke II.
	c. Mengambil kartu bernomor sebelum menjawab pertanyaan	√		Siswa yang bertindak sebagai pembaca I berhak mengambil kartu bernomor setelah itu mengambil soal pertanyaan yang sesuai nomor kartu tersebut.
	d. Menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang tertera pada kartu tersebut.	√		Siswa akan menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang tertera pada kartu tersebut.
4.	Kempetisi (<i>Tournaments</i>)			
	a. Saling berkompetisi di meja turnamen	√		Siswa saling bersaing untuk mendapatkan poin tertinggi ketika permainan sedang berlangsung karena akan membantu perolehan poin untuk kelompoknya.
	b. Mengitung banyaknya kartu yang mereka menangkan ketika permainan	√		Setelah permainan selesai semua siswa mulai mengitung banyaknya kartu yang telah mereka menangkan ketika permainan
	c. Menuliskan jumlah skor yang mereka peroleh ke dalam lembar skor permainan	√		Siswa segera menuliskan jumlah skor yang telah mereka peroleh ketika permainan ke dalam lembar skor yang telah

	yang telah dibagikan			dibagikan.
5.	Penghargaan			
	a. Kelompok yang memiliki poin tertinggi menerima penghargaan dari guru		√	Predikat <i>Super Team</i> , <i>Great Team</i> dan <i>Good Team</i> akan diumumkan ketika akhir dari siklus 1.

Prambanan, 27 Mei 2015

Observer

(Wita Alfi Wulandari)

NIM. 08108244097

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*

Hari/ Tanggal : Jum'at, 29 Mei 2015

Siklus/ pengamatan : I / II

Waktu : 2 x 35 menit

Kelas/ Semester : V / II

Pokok bahasan : PPKI

Petunjuk Pengisian :

Tuliskan hasil pengamatan mengenai kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa!

No	Aspek yang diamati	Jawaban		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Presentasi kelas			
	a. Memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru	√		Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi PPKI
	b. Berusaha menemukan informasi atau konsep-konsep yang akan dipelajari		√	Beberapa siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tetapi masih banyak siswa yang diam tidak menjawab.
2	Kelompok (<i>Team</i>)			
	a. Berkumpul ke dalam kelompok yang telah ditentukan	√		Siswa berkumpul dengan kelompoknya masing-masing sesuai dengan yang telah ditentukan oleh guru
	b. Saling bekerjasama dengan kelompoknya untuk mengerjakan LKS	√		Siswa bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing dalam mengerjakan LKS.

	c. Saling berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing	√		Siswa saling berdiskusi dengan kelompoknya dalam menjawab pertanyaan yang ada di LKS
3.	Permainan (<i>Games</i>)			
	a. Menempati masing-masing meja permainan yang telah ditentukan	√		Semua siswa menempati masing-masing meja permainan yang telah ditentukan oleh guru.
	b. Menarik kartu bernomor sebagai penentu pembaca 1, penantang 1 dan penantang ke II	√		Sebelum permainan dimulai semua siswa mengambil kartu bernomor tersebut, siswa yang mengambil kartu yang bernomor tertinggi akan bertindak sebagai pembaca 1 sedangkan sebelah kirinya akan bertindak sebagai penantang I dan sebelah kiri dari penantang I akan bertindak sebagai penantang ke II.
	c. Mengambil kartu bernomor sebelum menjawab pertanyaan	√		Siswa yang bertindak sebagai pembaca I berhak mengambil kartu bernomor setelah itu mengambil soal pertanyaan yang sesuai nomor kartu tersebut
	d. Menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang tertera pada kartu tersebut.	√		Siswa akan menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang tertera pada kartu tersebut.
4.	Kempetisi (<i>Tournaments</i>)			
	a. Saling berkompetisi di meja turnamen	√		Siswa saling bersaing untuk mendapatkan poin tertinggi ketika permainan sedang berlangsung karena akan membantu perolehan poin untuk kelompoknya.
	b. Mengitung banyaknya kartu yang mereka menangkan ketika permainan	√		Setelah permainan selesai semua siswa mulai mengitung banyaknya kartu yang telah mereka menangkan ketika permainan
	c. Menuliskan jumlah skor yang mereka peroleh ke dalam lembar skor permainan yang telah dibagikan	√		Siswa segera menuliskan jumlah skor yang telah mereka peroleh ketika permainan ke dalam lembar skor yang telah dibagikan.
5.	Penghargaan			

	a. Kelompok yang memiliki poin tertinggi menerima penghargaan dari guru			Siswa mendengarkan pengumuman dari guru tentang predikat kelompok. Predikat <i>Super Team</i> didapat oleh kelompok Sukarno dengan 50 poin. Kelompok Sayuti Melik mendapatkan predikat <i>Great Team</i> dengan 45 poin. Sementara <i>Good Team</i> diperoleh kelompok Supomo dengan 42,5 poin dan Mohammad Hatta dengan 40 poin. Pada siklus ini kelompok yang memiliki poin tertinggi tidak menerima hadiah dari guru, tetapi mendapat ucapan selamat dan tepuk tangan dari siswa lainnya.
--	---	--	--	--

Prambanan, 29 Mei 2015

Observer

(Wita Alfi Wulandari)

NIM. 08108244097

Lampiran 39

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*

Hari/ Tanggal : Rabu, 3 Juni 2015

Siklus/ pengamatan : I / 1

Waktu : 2 x 35 menit

Kelas/ Semester : V / II

Pokok bahasan : Tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan

Petunjuk Pengisian :

Tuliskan hasil pengamatan mengenai kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa!

No	Aspek yang diamati	Jawaban		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Presentasi kelas			
	a. Memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru	√		Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi BPUPKI
	b. Berusaha menemukan informasi atau konsep-konsep yang akan dipelajari	√		Siswa berusaha menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Siswa berusaha mencari jawaban tersebut di buku
2	Kelompok (<i>Team</i>)			
	a. Berkumpul ke dalam kelompok yang	√		Siswa mulai berkumpul dengan kelompoknya masing-masing

	telah ditentukan			sesuai dengan yang telah ditentukan
	b. Saling bekerjasama dengan kelompoknya untuk mengerjakan LKS	√		Siswa bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing dalam mengerjakan LKS.
	c. Saling berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing	√		Siswa saling berdiskusi dengan kelompoknya dalam menjawab pertanyaan yang ada di LKS
3.	Permainan (<i>Games</i>)			
	a. Menempati masing-masing meja permainan yang telah ditentukan	√		Semua siswa menempati masing-masing meja permainan yang telah ditentukan oleh guru.
	b. Menarik kartu bernomor sebagai penentu pembaca 1, penantang 1 dan penantang ke II	√		Sebelum permainan dimulai semua siswa mengambil kartu bernomor tersebut, siswa yang mengambil kartu yang bernomor tertinggi akan bertindak sebagai pembaca 1 sedangkan sebelah kirinya akan bertindak sebagai penantang I dan sebelah kiri dari penantang I akan bertindak sebagai penantang ke II.
	c. Mengambil kartu bernomor sebelum menjawab pertanyaan	√		Siswa yang bertindak sebagai pembaca I berhak mengambil kartu bernomor sebelum menjawab pertanyaan dan sebelum menjawab pertanyaan
	d. Menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang tertera pada kartu tersebut.	√		Siswa akan menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang tertera pada kartu tersebut.
4.	Kompetisi (<i>Tournaments</i>)			
	a. Saling berkompetisi di meja turnamen	√		Siswa saling bersaing untuk mendapatkan poin tertinggi ketika permainan sedang berlangsung karena selain akan membantu perolehan poin untuk kelompoknya juga untuk menambah poin mereka sendiri.
	b. Mengitung banyaknya kartu yang mereka menangkan ketika permainan	√		Setelah permainan selesai semua siswa mulai mengitung banyaknya kartu yang telah mereka menangkan ketika

				permainan
	d. Menuliskan jumlah skor yang mereka peroleh ke dalam lembar skor permainan yang telah dibagikan	√		Siswa segera menuliskan jumlah skor yang telah mereka peroleh ketika permainan ke dalam lembar skor yang telah dibagikan.
5.	Penghargaan			
	a. Kelompok yang memiliki poin tertinggi menerima penghargaan dari guru		√	Predikat <i>Super Team</i> , <i>Great Team</i> dan <i>Good Team</i> akan diumumkan ketika akhir dari siklus II.

Prambanan, 3 Juni 2015

Observer

(Wita Alfi Wulandari)

NIM. 08108244097

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*

Hari/ Tanggal : Jum'at, 5 Juni 2015

Siklus/ pengamatan : II / II

Waktu : 2 x 35 menit

Kelas/ Semester : V / II

Pokok bahasan : Cara menghargai jasa para tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan

Petunjuk Pengisian : Tuliskan hasil pengamatan mengenai kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa!

No	Aspek yang diamati	Jawaban		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Presentasi kelas			
	a. Memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru	√		Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi cara menghargai jasa para tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan
	b. Berusaha menemukan informasi atau konsep-konsep yang akan dipelajari	√		Siswa berusaha menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tentang cara menghargai jasa para tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Siswa berusaha mencari jawaban tersebut di buku.
2	Kelompok (<i>Team</i>)			
	a. Berkumpul ke dalam kelompok yang telah ditentukan	√		Siswa berkumpul dengan kelompoknya masing-masing sesuai dengan yang telah ditentukan oleh guru
	b. Saling bekerjasama dengan kelompoknya	√		Siswa bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing

	untuk mengerjakan LKS			dalam mengerjakan LKS.
	c. Saling berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing	√		Siswa saling berdiskusi dengan kelompoknya dalam menjawab pertanyaan yang ada di LKS
3.	Permainan (<i>Games</i>)			
	a. Menempati masing-masing meja permainan yang telah ditentukan	√		Semua siswa menempati masing-masing meja permainan yang telah ditentukan oleh guru.
	b. Menarik kartu bernomor sebagai penentu pembaca 1, penantang 1 dan penantang ke II	√		Sebelum permainan dimulai semua siswa mengambil kartu bernomor tersebut, siswa yang mengambil kartu yang bernomor tertinggi akan bertindak sebagai pembaca 1 sedangkan sebelah kirinya akan bertindak sebagai penantang I dan sebelah kiri dari penantang I akan bertindak sebagai penantang ke II.
	c. Mengambil kartu bernomor sebelum menjawab pertanyaan	√		Siswa yang bertindak sebagai pembaca I berhak mengambil kartu bernomor sebelum mengambil pertanyaan atau menjawab pertanyaan
	d. Menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang tertera pada kartu tersebut.	√		Siswa akan menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang tertera pada kartu tersebut.
4.	Kempetisi (<i>Tournaments</i>)			
	a. Saling berkompetisi di meja turnamen	√		Siswa saling bersaing untuk mendapatkan poin tertinggi ketika permainan sedang berlangsung karena selain akan membantu perolehan poin untuk kelompoknya juga untuk menambah poin mereka sendiri.
	b. Mengitung banyaknya kartu yang mereka menangkan ketika permainan	√		Setelah permainan selesai semua siswa mulai mengitung banyaknya kartu yang telah mereka menangkan ketika permainan
	c. Menuliskan jumlah skor yang mereka peroleh ke dalam lembar skor permainan	√		Siswa segera menuliskan jumlah skor yang telah mereka peroleh ke dalam lembar skor yang telah dibagikan.

	yang telah dibagikan			
5.	Penghargaan			
	a. Kelompok yang memiliki poin tertinggi menerima penghargaan dari guru			Predikat <i>Super Team</i> didapat oleh kelompok Mohamad Hatta dengan 50 poin. Kelompok Sukarno mendapatkan predikat <i>Great Team</i> dengan 45 poin. Sementara <i>Good Team</i> diperoleh kelompok Supomor dengan 42,5 poin dan Fatmawati dengan 40 poin. Pada siklus ini kelompok yang memiliki poin tertinggi mendapatkan hadiah dari guru, guru menyuruh semua siswa memberikan tepuk tangan kepada kelompok Mohammad Hatta karena mendapatkan poin tertinggi ketika game turnamen.

Prambanan, 5 Juni 2015

Observer

(Wita Alfi Wulandari)

NIM. 08108244097

Lampiran 40

SKOR *GAMES TOURNAMENTS* (TGT) SIKLUS I

No	Inisial Pemain	Nama Tim	Nomor Meja	Nomor Soal yang Dimenangkan		Poin Game 1	Poin Game 2	Total Poin Game	Poin Turnamen
				Game 1	Game 2				
1.	WNH	Sukarno	1	28, 14, 12, 5, 26	10, 2, 18, 26, 23, 19, 29	5	7	12	60
2.	OP	Moh. Hatta	1	18, 14, 12	7, 15, 6, 8, 13, 9, 28	3	7	10	40
3.	MN	Fatmawati	1	23, 15	16, 3, 11, 1, 5, 27,	2	6	8	30
4.	QS	Moh. Yamin	1	2, 13	4, 21, 12, 20, 14, 17	2	6	8	30
5.	SZ	Supomo	2	5, 11, 14	7, 14, 28, 8, 9	3	5	8	20
6.	CC	Sayuti Melik	2	2, 19	15, 13, 6, 30, 10, 2, 22, 4, 24, 1, 27, 21	2	12	14	60
7.	DR	Radjiman	2	15, 19	16, 25, 19, 11, 17, 26, 20, 5, 3	2	9	11	40
8.	ENR	Radjiman	3	5	17, 8, 19, 16	1	4	5	30
9.	NLR	Sayuti Melik	3	27, 8	9, 14, 4, 10	2	4	6	40
10.	ATS	Supomo	3	13	6, 11, 15, 18, 5, 3	1	6	7	60
11.	EA	Moh. Yamin	3	16	12, 1, 2, 20	1	4	5	30
12.	AP	Fatmawati	4	21, 10, 14, 2, 5	3, 20, 23, 28, 7, 2	5	6	11	60
13.	DI	Moh. Hatta	4	4, 23	1, 11, 9	2	3	5	40

14.	BF	Sukarno	4	13	17, 16, 29	1	3	4	20
15.	RA	Sukarno	5	5, 10, 14	4, 24, 1, 7, 6	3	5	8	60
16.	MA	Moh.Hatta	5	15, 17	30, 1, 25, 9	2	3	6	40
17.	MR	Fatmawati	5	29, 25	23, 26,2	2	2	5	30
18.	AN	Moh. Yamin	5	20, 26	21, 3	2	2	4	20
19	BS	Supomo	6	4	4, 10, 9, 27, 28, 17	1	6	7	60
20.	LN	Sayuti Melik	6	3	19, 20, 10	1	3	4	40
21	DA	Radjiman	6	2	11, 7	1	2	3	20
22.	AS	Radjiman	7	3	2	1	1	2	30
23.	FN	Sayuti Melik	7	17	24,12	1	2	3	40
24.	AS	Supomo	7	2	25	1	1	2	30
25	MM	Moh. Yamin	7	28	3, 10, 19	1	3	4	60
26	MF	Fatmawati	8	14	1	1	1	2	20
27	AM	Moh. Hatta	8	10	1, 21	1	2	3	40
28	AW	Sukarno	8	4	3, 8, 9	1	3	4	60

Lampiran 41

SKOR GAMES TOURNAMENTS (TGT) SIKLUS II

No	Inisial Pemain	Nama Tim	Nomor Meja	Nomor Soal yang Dimenangkan		Poin Game 1	Poin Game 2	Total Poin Game	Poin Turnamen
				Game 1	Game 2				
1.	WNK	Sukarno	1	1, 2, 9,18,15,10	12, 14, 18, 23, 1, 8, 6	6	7	13	60
2.	OP	Moh. Hatta	1	7, 8, 6, 11, 15	19, 13, 17, 2, 15, 24	5	6	11	40
3.	QS	Fatmawati	1	12, 20, 16, 4, 19	7, 10, 3, 4	5	4	9	20
4.	CC	Moh.Yamin	1	3, 13, 14, 17	5, 25, 21, 9, 16, 22	4	6	10	30
5.	MN	Supomo	2	11, 5, 10, 9, 1	12, 18, 2, 22, 23	5	5	10	40
6.	DR	Sayuti Melik	2	13, 8, 3, 18, 4	10, 9, 25, 4	5	4	9	20
7.	ATS	Radjiman	2	7, 2, 20, 14, 6, 16	21, 3, 15, 19, 5, 6	6	6	12	60
8.	SZ	Radjiman	3	7, 16, 2	22, 1, 8, 25, 14	3	5	8	30
9.	NLS	Sayuti Melik	3	5, 4, 1	21, 15, 6, 5, 3, 13	3	6	9	40
10.	EA	Supomo	3	18, 17	20, 11, 4, 7, 16	2	5	7	20
11.	AP	Moh. Yamin	3	10, 13, 20	24, 9, 10, 2, 12, 23, 17	3	7	10	60
12.	ANR	Fatmawati	4	7,19,15,13	20, 21, 11, 22	4	4	8	40
13.	DI	Moh.Hatta	4	2, 5, 18	5, 23, 4, 17, 19, 3	3	6	9	60

14.	RA	Sukarno	4	12	1, 15, 2, 6, 4	1	5	6	20
15.	BF	Sukarno	5	1, 18, 27	1, 13, 14, 16	3	4	7	60
16.	MH	Moh. Hatta	5	8, 16	15, 18, 5, 14	2	4	6	40
17.	BS	Fatmawati	5	4, 23	3, 21, 19	2	3	5	20
18.	MA	Moh.Yamin	5	3, 13, 14, 17	10. 14	4	2	6	40
19	AN	Supomo	6	5	20, 3, 23	1	3	4	20
20.	LN	Sayuti Melik	6	16, 7, 2	13, 7	3	2	5	40
21	MM	Radjiman	6	1, 17, 13, 4, 6	10, 11, 16, 9, 8	5	5	10	60
22.	DA	Radjiman	7	16, 1	5	2	1	3	30
23.	FN	Saayuti Melik	7	2, 20	13	2	1	3	30
24.	AS	Supomo	7	7, 12, 19, 11	20, 2, 17	4	3	7	60
25	AW	Moh.Yamin	7	1, 5	19,8	2	2	4	40
26	AS	Fatmawati	8	8, 3	14, 20, 3	2	3	5	40
27	MF	Moh. Hatta	8	7, 16	5, 6	2	2	4	20
28	AM	Sukarno	8	1, 13	8, 10, 4.12	2	4	6	60

Lampiran 42

HASIL RANGKUMAN SKOR TIM

Nama Tim: Sukarno

No	Inisial Anggota Tim	Turnamen	
		1	2
1.	WNH	60	60
2.	BF	20	60
3.	RA	60	20
4.	AW	60	40
Total Skor Tim		200	180
Rata-rata Tim		50	45
Penghargaan Tim		Super Team	Great team

Nama Tim: Mohammad Hatta

No	Inisial Anggota Tim	Turnamen	
		1	2
1.	OP	40	40
2.	DI	40	60
3.	MA	40	40
4.	AM	40	60
Total Skor Tim		160	200
Rata-rata Tim		40	50
Penghargaan Tim		Good Team	Super Team

Nama Tim: Fatmawati

No	Inisial Anggota Tim	Turnamen	
		1	2
1.	MND	40	40
2.	AP	60	60
3.	MR	30	40
4.	MF	20	20
Total Skor Tim		150	160
Rata-rata Tim		37,5	40
Penghargaan Tim			Good Team

Nama Tim: Mohammad Yamin

No	Inisial Anggota Tim	Turnamen	
		1	2
1.	QS	30	20
2.	EA	30	20
3.	AN	20	20
4.	MM	60	60
Total Skor Tim		140	120
Rata-rata Tim		35	30
Penghargaan Tim			

Nama Tim: Supomo

No	Inisial Anggota Tim	Turnamen	
		1	2
1.	SZ	20	30
2.	ATS	60	60
3.	BS	60	20
4.	AS	30	60
Total Skor Tim		170	170
Rata-rata Tim		42,5	42,5
Penghargaan Tim		Good Team	Good Team

Nama Tim: Sayuti Melik

No	Inisial Anggota Tim	Turnamen	
		1	2
1.	CC	60	30
2.	NLS	40	40
3.	LN	40	40
4.	FN	40	30
Total Skor Tim		180	140
Rata-rata Tim		45	35
Penghargaan Tim		Great team	

Nama Tim: Radjiman Wedyoningrat

No	Inisial Anggota Tim	Turnamen	
		1	2
1.	DR	40	20
2.	ENR	30	40
3.	DA	20	30
4.	AS	30	40
Total Skor Tim		120	130
Rata-rata Tim		30	32,5
Penghargaan Tim			

Lampiran 43

FOTO PELAKSANAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS

A. Presentasi kelas



Gambar 1. Guru memperkenalkan materi kepada siswa



Gambar 2. Siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru



Gambar 3. Guru berusaha menumbuhkan rasa ingin tahu siswa



Gambar 4. Siswa berusaha untuk menemukan informasi atau konsep yang akan dipelajari

B. Kelompok



Gambar 1. Guru membagi siswa menjadi 7 kelompok secara heterogen



Gambar 2. Guru membacakan peraturan untuk semua kelompok



Gambar 3. Siswa mulai berkumpul ke dalam kelompok yang telah ditentukan



Gambar 4. Siswa saling bekerjasama dengan kelompoknya dalam mengerjakan LKS



Gambar 5. Guru memastikan semua siswa bekerja dalam kelompok



Gambar 6. Siswa saling berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing



Gambar 7. Guru memberikan pengarahan kepada siswa agar mau bekerjasama dengan kelompoknya



Gambar 8. Guru bersama siswa membahas hasil diskusi

C. Game



Gambar 1. Guru menyuruh siswa untuk menyusun meja yang akan digunakan untuk permainan



Gambar 2. Guru menyuruh siswa untuk menempati meja permainan yang telah ditentukan



Gambar 3. Siswa mulai menempati masing-masing meja permainan yang telah ditentukan



Gambar 4. Guru dibantu oleh peneliti menyusun amplop yang berisi jawaban pertanyaan di meja



Gambar 5. Siswa menyusun amplop yang berisi jawaban di meja yang telah disiapkan



Gambar 6. Siswa menyusun lembar jawaban di meja yang telah disiapkan



Gambar 7. Guru membagikan lembar skor permainan kepada siswa



Gambar 8. Guru memberikan penjelasan tentang aturan permainan



Gambar 9. Guru memberi aba-aba kepada siswa dengan mengangkat tangan ke atas sebagai tanda permainan siap dimulai



Gambar 10. Siswa menarik kartu bernomor sebagai penentu pembaca 1, penantang 1 dan penantang ke II



Gambar 11. Siswa mengambil kartu bernomor sebelum menjawab pertanyaan



Gambar 12. Siswa membaca pertanyaan sesuai dengan nomor yang tertera di kartu



Gambar 13. Siswa menjawab pertanyaan



Gambar 14. Siswa mengambil amplop yang berisi jawaban di meja (sesuai nomor kartu)



Gambar 15. Siswa membacakan jawaban yang berada di dalam amplop



Gambar 16. Guru mengangkat tangan ke atas sebagai tanda bahwa waktu permainan telah selesai

D. Turnamen



Gambar 1. Guru mengumumkan nama-nama siswa yang akan bermain di meja turnamen



Gambar 2. Guru berkeliling untuk mengawasi jalannya turnamen



Gambar 3. Siswa mulai menghitung banyaknya kartu yang mereka menangkan



Gambar 4. Guru meminta siswa untuk menghitung kartu yang telah mereka menangkan



Gambar 5. Guru meminta siswa untuk menghitung dan menuliskan poin mereka di lembar skor permainan



Gambar 6. Siswa menuliskan poin yang telah mereka peroleh di lembar skor permainan

E. Penghargaan Kelompok



Gambar 1. Perwakilan dari kelompok Sukarno menerima hadiah dari guru karena mendapatkan poin tertinggi ketika game turnamen pada siklus II



Gambar 2. Perwakilan dari kelompok Muhmmad Hatta menerima hadiah dari guru karena mendapatkan poin tertinggi ketika game turnamen pada siklus II

SURAT-SURAT



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611, Dekan Telp. (0274) 520094
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 222, 223, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 3678 /UN34.11/PL/2015
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

4 Juni 2015

Yth. Bupati Sleman
Cq. Kepala Kantor Kesbang Kabupaten Sleman
Jalan Candi Gebang, Beran, Tridadi, Sleman
Phone (0274) 868504 Fax. (0274) 868945
Sleman

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Wita Alfi Wulandari
NIM : 08108244097
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Alamat : Gunung Gebang, Sumberharjo, Prambanan, Sleman, Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD Negeri Bleber 1 Kecamatan Prambanan Sleman
Subyek : Siswa kelas V SD
Obyek : Minat Belajar IPS
Waktu : Juni-Agustus 2015
Judul : Meningkatkan Minat Belajar IPS dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) pada siswa kelas V SD Negeri Bleber 1 Kecamatan Prambanan Sleman Yogyakarta

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan.

Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp. (0274) 586168 Psw (221, 223, 224, 295, 344, 345, 356, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 3678 /UN34.11/PL/2015
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

4 Juni 2015

Yth. Bupati Sleman
Cq. Kepala Kantor Kesbang Kabupaten Sleman
Jalan Candi Gebang, Beran, Tridadi, Sleman
Phone (0274) 868504 Fax. (0274) 868945
Sleman

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Wita Alfi Wulandari
NIM : 08108244097
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Alamat : Gunung Gebang, Sumberharjo, Prambanan, Sleman, Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD Negeri Bleber 1 Kecamatan Prambanan Sleman
Subyek : Siswa kelas V SD
Obyek : Minat Belajar IPS
Waktu : Juni-Agustus 2015
Judul : Meningkatkan Minat Belajar IPS dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) pada siswa kelas V SD Negeri Bleber 1 Kecamatan Prambanan Sleman Yogyakarta

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta

(A) FORMULIR ISIAN PERMOHONAN IJIN STUDI PENDAHULUAN / PRA
SURVEY / PRA PENELITIAN *)

(B) SURAT PERNYATAAN BERSEDIA MENYERAHKAN HASIL PENELITIAN /
SURVEY / PKL *)

*) Lingkari A atau B yang dipilih

Nomor : 070/2450

Kepada Yth.
Ka. Bappeda Kabupaten Sleman

Kami, yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama	: WITA ALFI WULANDARI
2. No. Mahasiswa/NIP/NIM	: 08108244097
3. Tingkat (D1/D2/D3/D4/S1/S2/S3)	: S1
4. Universitas/Akademi/Lembaga	: UNY
5. Dosen Pembimbing	: H. Sutrisno M.Pd
6. Alamat Rumah Peneliti	: Gunung Gebang, Sumberharjo, Prambanan Sleman, Yogyakarta
7. Nomor Telepon/HP	: 085643703297
8. Lokasi Penelitian/Survey	: 1 SD N Bieber I 2
9. Judul Penelitian	: Meningkatkan Minat Belajar IPS dengan Menggunakan Model Pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGTT) pada Siswa kelas V SD N Bieber I Kecamatan Prambanan Sleman, Yogyakarta

Selanjutnya saya bersedia untuk menyerahkan hasil Penelitian / Survey / PKL
berupa 1 (satu) CD format PDF selambatnya 1 (satu) bulan setelah selesai
Penelitian / Survey / PKL dilaksanakan.

Sleman, 9 Juni 2015
Yang menyatakan

Alfi Wulandari
Wita Alfi Wulandari
(nama terang)



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail: bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 2450 / 2015

TENTANG
PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/2400/2015
Hal : Rekomendasi Penelitian
Tanggal : 09 Juni 2015

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : WITA ALFI WULANDARI
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 08108244097
Program/Tingkat : SI
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang Sleman Yogyakarta
Alamat Rumah : Gunung Gebang Sumberharjo Prambanan Sleman
No. Telp / HP : 085643793297
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPS DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENTS (TGT) PADA SISWA KELAS V SD NEGERI BLEBER 1
KECAMATAN PRAMBANAN SLEMAN YOGYAKARTA**
Lokasi : SD N Bleber 1 Sumberharjo Prambanan Sleman
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 09 Juni 2015 s/d 09 September 2015

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 9 Juni 2015

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Prambanan
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Prambanan
6. Ka, SD N Bleber 1 Sumberharjo Prambanan Sleman
7. Dekan FIP - UNY



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
KANTOR KESATUAN BANGSA

Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta, 55511
Telepon (0274) 864650, Faksimile (0274) 864650
Website: www.slemankab.go.id, E-mail: kesbang.sleman@yahoo.com

Sleman, 9 Juni 2015

Nomor : 070 /Kesbang/2400 /2015
Hal : Rekomendasi
Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Bappeda
Kabupaten Sleman
di Sleman

REKOMENDASI

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan FIP UNY
Nomor : 3678/UN34.11/PL/2015
Tanggal : 4 Juni 2015
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan rekomendasi dan tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dengan judul "MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPS DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) PADA SISWA KELAS V SD NEGERI BLEBER 1 KECAMATAN PRAMBANAN SLEMAN YOGYAKARTA" kepada:

Nama : Wita Afri Wulandari
Alamat Rumah : Gunung Gebang Sumberharjo Prambanan
No. Telepon : 085643793297
Universitas / Fakultas : UNY / FIP
NIM : 08108244097
Program Studi : S1
Alamat Universitas : Karangmalang Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SDN Bleber I Sumberharjo Prambanan
Waktu : 9 Juni - 9 Agustus 2015

Yang bersangkutan berkewajiban menghormati dan menaati peraturan serta tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian. Demikian untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa

Drs. A. R. Q. A. N. I
Pembina Tingkat I, IV/b
NIP. 19830511 199103 1 004



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SD NEGERI BLEBER 1
Alamat : Karanggede, Sumberharjo, Prambanan, Sleman 55572

SURAT KETERANGAN

Nomor : /SD/BL.1/VI/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah SD Negeri Bleber 1 Prambanan Sleman Yogyakarta:

Nama : Suyono, A.Ma. Pd.
NIP : 19550805 197701 1 001
Instansi : SD Negeri Bleber 1

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Wita Alfi Wulandari
NIM : 08108244097
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas di SD Negeri Bleber 1 Prambanan Sleman Yogyakarta dengan judul "Meningkatkan Minat Belajar IPS dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) pada Siswa Kelas V SD Negeri Bleber 1 Kecamatan Prambanan Sleman Yogyakarta", pada bulan Mei sampai Juni 2015.

Demikian Surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Prambanan, 27 Juni 2015
Kepala SD Negeri Bleber 1

Suyono, A. Ma. Pd.
NIP 19550805 197701 1 001